ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Dragon

Año 2
08
2010
10.00 soles

DVD
DE REGALO

- LOLIKON
- DURARARA
- SLAM DUNK
- GYO
- SACHIE CHAN GUU!
- GRAND PRIX

EVANGELION 2.22

ISSN 2071-890X

Además... El Seiyu de hoy, Opinión sobre el anime , Batman: bajo la mascara roja y más..

CLAMP

Especiales Dragon

LOS ESPECIALES DE DRAGON

TODO LO QUE DESEAS CONOCER SOBRE ESTE EXITOSO GRUPO

© 1994.2007 CLAMP

*CARD CAPTOR SAKURA*CHOBITS*RAYEARTH*RG VEDA*TOKYO BABILON*CLOVER*X*
*MIYUKI CHAN*ANGELIC LAYER*TSUBASA RESERVOIR CHRONICLES*KOBATO Y MAS...

EDITORIAL

Algún día de setiembre...

Cuando me preguntaban que personaje creativo (director, autor, mangaka, etc) de mi gusto me daría pena cuando parta al mas allá. Siempre he tenido mis ideas claras, pienso que el día que muera "Chespirito" el mundo habrá perdido a un "grande" y el día que pase seguramente llevara más gente que el mismo Cantinflas a su entierro. Pero, si hablamos de la tierra del Sol naciente de mis labios inmediatamente brotaban dos palabras: Hayao Miyazaki, el día que ese señor parta, estoy más que seguro que por mis mejillas rodaran dos lágrimas. Pero, no es hasta que me llegue a enterar de la perdida del director Satoshi Kon (Perfect Blue, Actriz Milenaria, Tokyo godfather, Paprika) que pienso que estaba olvidándome de uno de mis directores favoritos. Pienso que la perdida de este gran director es incalculable, nunca podremos saber lo que su talento nos deparaba. Ya que como muchos de sus fans opino que el maestro nos preparaba para ver su máxima expresión creativa. Una gran perdida no solo para Japón, ni solo para el anime, creo que su trabajo era universal.

Hoy, a mitad de la Actriz Milenaria veo sin sorpresa que una pequeña lagrima rueda por mi mejilla y pienso: Ya nunca más voy a ver el mismo estilo. Lo podrán copiar, lo podrán imitar, pero Satoshi Kon era único.

Bueno volviendo a la realidad, les presentamos algunos cambios en la revista, pensamos que con el nuevo estilo de diagramación la revista gana visualmente. Ojala les sea de su agrado.

En este número encontraran dos artículos de opinión (muy interesantes), artículos de Durarara, Batman: Under the red Hood, Evangelion 2.22, el seiyu de hoy, Slam dunk, un articulo muy serio del Lolikon, las clásicas recomendaciones de manga, al anime clásico y otras cosas mas.

El staff de la revista agradece la confianza de los lectores.

Gracias por leernos, gracias por confiar.

Nos vemos en Noviembre

El editor

Sumario

Sobre el anime	02
Durarara!	04
Batman: Under the red hood	08
Evangelion 2.22	09
La estupida sabiduria de las masas	13
Seiyus de hoy	16
Lolikon : ¿arte o pervención?	17
Novedades	23
Slam Dunk	25
Leer Manga - Recomendaciones	31
Grand Prix	35

editorial

DIRECTOR
Manuel Vega

EDITOR
Fernando Vega Palomino

DISEÑO
Mistery500

DIAGRAMACION Y CORRECCION
José Molina

COLABORACIONES Y ARTICULOS

SiD
Boris
Sashi
Mako
Shulivra
Franco LP.
Factor-anime
Glauconar Yue
Anime Nakayoshi
Jeff Bogard
Eliott Cruz San Miguel
GRUPO ANIMATION PLUS

En portada EVANGELION 2.22

AÑO 2 NUMERO 8

SETIEMBRE 2010

DISTRIBUCION Y VENTAS
Celular: 01 993101614

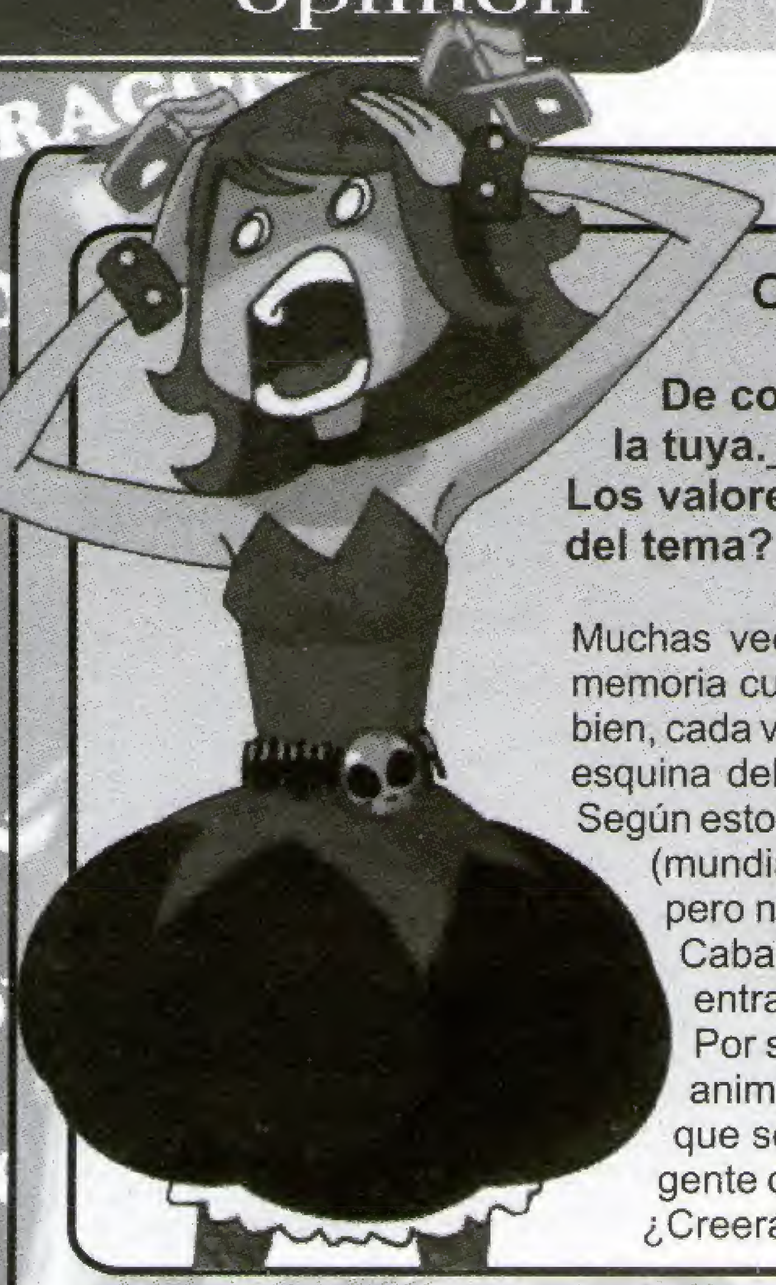
revistaeldragon@hotmail.com

EL DRAGON, es una revista bimensual publicada por y para aficionados de la cultura y animación japonesa.
Los artículos son responsabilidad de sus respectivos autores.
Las ilustraciones están registradas por sus respectivos dueños y se publican solamente con fines informativos.

EL DRAGON, es una publicación editada por:
PUBLICACIONES Y PRODUCCIONES ANIMADAS E.I.R.L.
R.U.C. 20454957360
RESOLUCION INDECOPI N° 015933

HECHO EL DEPOSITO LEGAL EN LA BIBLIOTECA NACIONAL DEL PERU 2008 - 11519

SOBRE EL ANIME



OTRO MUNDO LLAMADO JAPÓN

De como la desinformación produce temor.____ La opinión de otros no es la tuya.____ La sociedad japonesa._____ El anime no es pornografía._____ Los valores del anime._____ Pequeña encuesta ¿que tanto conocen los padres del tema?

Muchas veces se ha escuchado de la extrema violencia del anime... satánico me llega a la memoria cuando he leído algunos volantes religiosos de una que otra iglesia evangelista. Pues bien, cada vez que me he topado con este tipo de "información" distribuida libremente en cualquier esquina del Lima, me causa gracia la total falta de conocimiento del tema de estos volantes. Según estos nos dice que Dragon Ball es satánico, que no existe un señor llamado Akira Toriyama (mundialmente conocido), que por el contrario hay una secta satánica tras esta animación, pero no es el único caso con el que me he tropezado, pues los he encontrado de Pokemon, Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) y seguramente dentro de poco Naruto también entrará a esta "selecta lista".

Por supuesto me considero un "conocedor regular del tema" ya que soy un aficionado a la animación en general y siempre termino esbozando una sonrisa, pues considero que nadie que sepa un poco del tema crea o se deje influenciar por algo así, pero, y ¿Que hay de la gente que no conoce del tema?... Uhmm ¿Que hay de la gente que no consume animación? ¿Creerán algo del asunto? ¿Les interesara siquiera?

Ojo para que me entiendan este articulo no tiene nada en contra de volantes, panfletos y demás (solamente lo uso de referencia), sino que esta en contra de la desinformación y de como a veces resulta mas fácil criticar algo que no se conoce bien.

Okey... ver animación no es obligación, una religión, ni nada que se le parezca, entonces coincidimos en que muchísima gente no consume animación, es mas ni siquiera sabe de la existencia de este genero salvo por Disney, Pixar, etc. Entonces es muy posible que no les interese el tema o que no tengan tiempo para "tonterías".

¿Cuando es que la gente se preocupa o se interesa por el tema?

Cuando tiene hijos o sobrinos que si consumen Dragon Ball, Pokemon, Naruto, Bleach, etc. Es importante para los padres saber que ven sus hijos y si esto les afecta en realidad. Pero, para eso es bueno informarse, preguntar a los chicos y no "tan chicos" que miran y porque les agrada tanto. De este modo se crearan un concepto propio y no tendrán una opinión errada o lo que es peor, una opinión que no es la suya.

La animación japonesa o anime si desea llamarlo, es una expresión de arte en todo el sentido la palabra. No es como se quiere hacer creer que son dibujos violentos, llenos de sexo y sangre sin sentido...por favor.

He aquí una pequeña opinión personal:

La violencia la vemos todos los días al encender nuestro aparato televisivo, que nos muestra desde un lugar seguro lo inseguro que es el exterior...

El anime es un entretenimiento sano, siempre y cuando no se llegue al extremo de estar horas de horas frente al televisor, entonces convenimos que mucho de algo tampoco es la mejor opción, lo mismo se puede aplicar al internet, los videojuegos, etc.

Y sobre la sociedad japonesa podemos decir que es una de las más seguras del mundo, con un bajísimo porcentaje de robos y muertes en comparación a nosotros los occidentales civilizados.

En Japón puedes dejar tu bicicleta en la calle y nadie se la llevara, los mini market exhiben sus productos en la parte exterior de sus establecimientos sin seguridad.

¡Por Dios! esos japoneses deben estar locos... o locos seremos nosotros.... ¿?

¿Anime...? ¿No son esos dibujitos porno que se exhiben en algunos kioscos?

Muchos padres piensan que el anime es pornográfico. ¿Como se ha podido desviar tanto un concepto?

Veamos... La industria del anime mueve mucho dinero (millones) y en Japón es tan rentable como la industria cinematográfica lo es para Estados Unidos, pero lo mismo que el cine, el anime tiene diversos géneros como el drama, acción, comedia, romance y por supuesto el genero adulto (Hentai para los entendidos).

Y si la gente tiene ese concepto errado es porque debe venderse más rápido el genero "adulto", así de simple, pero por favor no hay que generalizar.

Valores del anime

La verdad que he disfrutado muchísimo de mi afición, ver anime me ha dado muchas satisfacciones, gracias a esta afición he conocido mucha gente amable y servicial. Creo firmemente que los fans del anime son gente tranquila (con algunas excepciones claro esta).

Solo como referencia mencionare a los dos géneros mas conocidos del anime y algunos de los valores que en ellos encontramos.

En el género shonen (para jóvenes) como Saint Seiya, Dragon Ball, Naruto, One Piece, Bleach, etc, no solamente se ven torneos, peleas y duelos, sino que se muestra el valor de la amistad como factor fundamental de la trama. La amistad sincera sobre todas las cosas, además de lo importante que puede ser el valor de una promesa o simplemente el valor de una palabra.

En género Shoujo (para señoritas) como Candy, Minki Momo, Sailor Moon, Angel etc., se resalta bastante el valor de los sentimientos. El amor y la amistad vuelven a ser tomados en cuenta en este género. También destaca claramente la fuerza de voluntad de las protagonistas para no dejarse derrotar por la infinidad de obstáculos que puedan encontrar en su camino hacia el amor verdadero.

En realidad los valores que pueden encontrarse en el anime son varios y diversos, sin embargo, es muy fácil caer en la desinformación. Seria "positivo" que los apoderados le prestaran mas atención a lo que les agrada a sus hijos. ¿Quien sabe?... quizás se topen con algo interesante.

Una brevísima encuesta de cuanto saben los padres sobre la afición que tienen sus hijos:

Algo que me pareció agradable es que a diferencia de otros años muchos padres ya reconocen el término anime.

(Encuesta a 100 personas)

-Lista de animes que conocen los padres de familia limeños

Caballeros del zodiaco
Dragon Ball
Super Campeones
Ranma
Naruto

nota adicional (muchas veces sabían de qué se trataba pero no recordaban el nombre específico del titulo).

- ¿Cree que el anime o los dibujos japoneses son violentos?

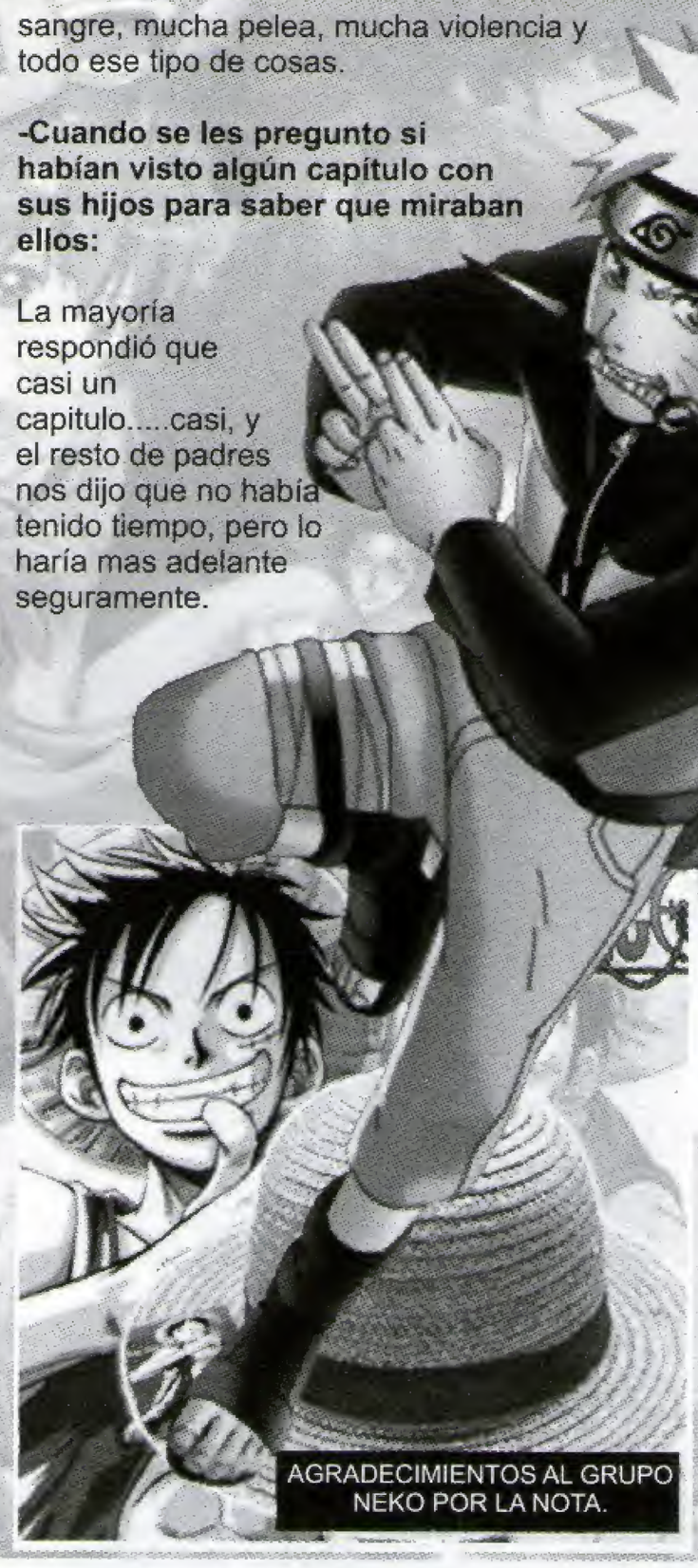
Si .....60 personas
Un poco.....20 personas
No.....01 personas
No sabe.....19 personas

-¿Porque cree que el anime es violento?

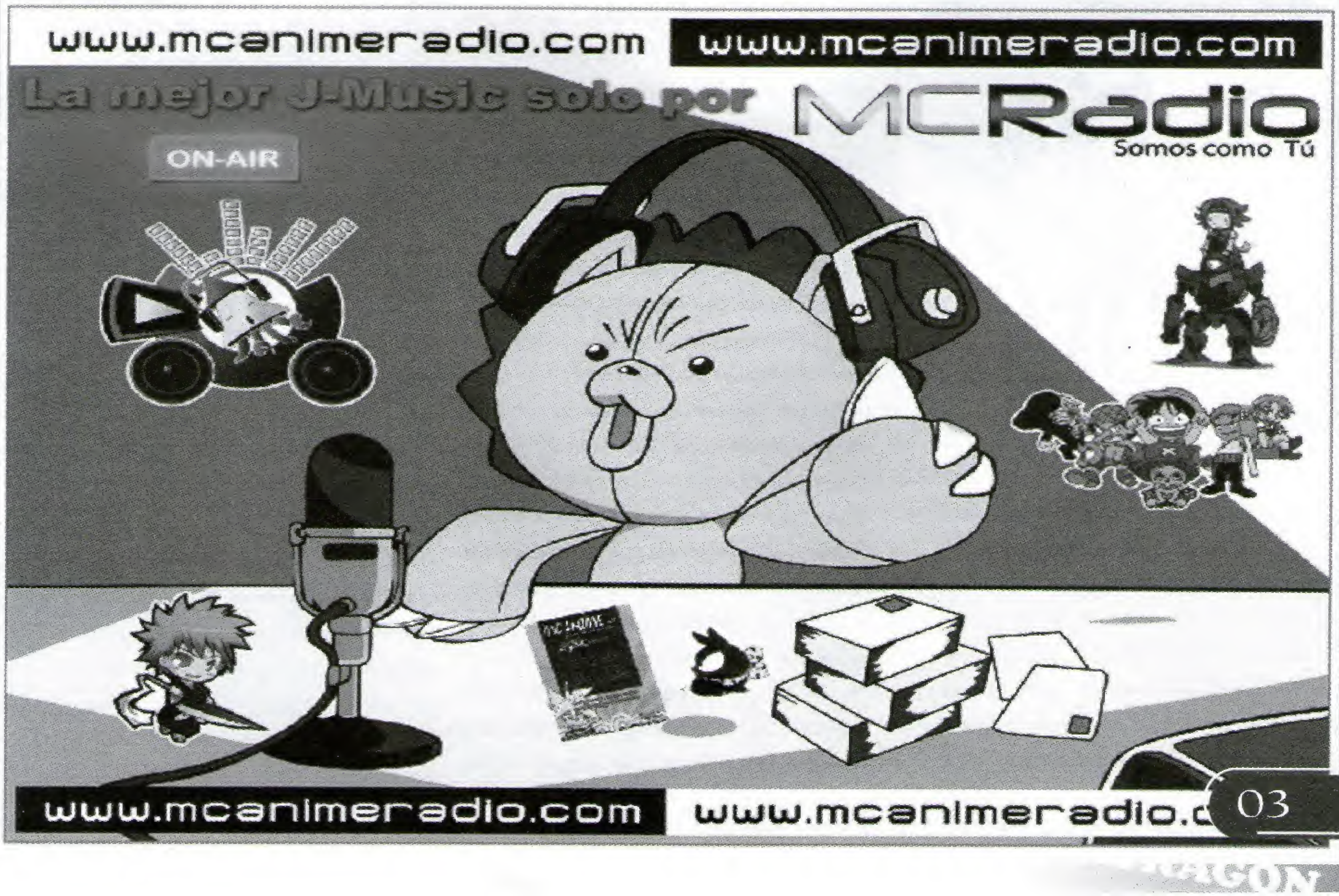
la respuesta general fue que había mucha sangre, mucha pelea, mucha violencia y todo ese tipo de cosas.

-Cuando se les pregunto si habían visto algún capítulo con sus hijos para saber que miraban ellos:

La mayoría respondió que casi un capitulo.....casi, y el resto de padres nos dijo que no había tenido tiempo, pero lo haría mas adelante seguramente.



AGRADECIMIENTOS AL GRUPO NEKO POR LA NOTA.



DURARARA!

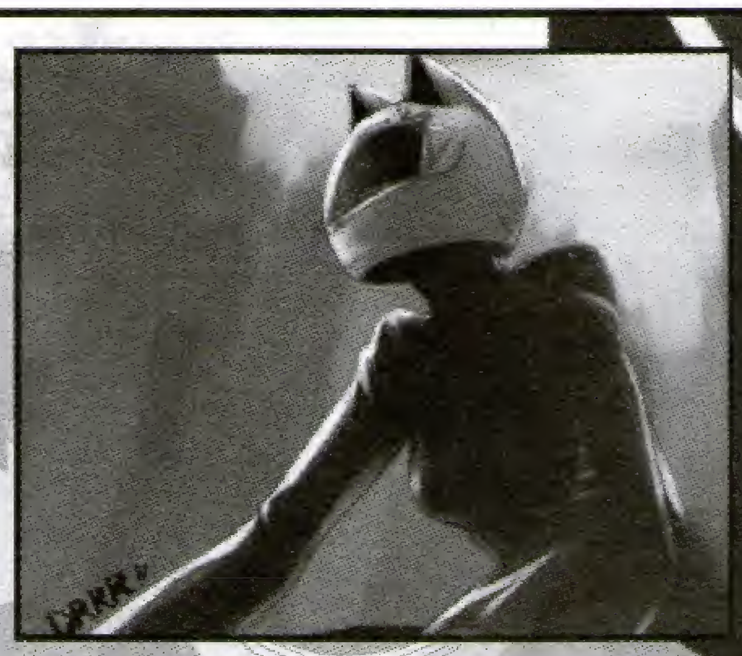
Un colectivo de historias sobre una ciudad que respira pasión.
Paseando por las calles entre concreto y metal, caminando entre los sueños y temores de las miradas indiferentes que me rodean; soltando un suspiro cada vez que la esperanza se esfuma con la rutina. El suave ronroneo que arrulla la tarde aumenta a la vez que mis latidos aceleran en perfecta sincronía, los ojos de la muchedumbre se pierden reflejando un desconcertador asombro, las pupilas siguen la sensual y tenebrosa silueta envuelta de sombras que la acarician como la suave briza que se desprende de ella. A mi espalda el horizonte se tiñe de un cálido tono oscuro, y frente a mí, cortando la monotonía con el filo de la tensión, pasa galopante en su corcel rodante; increíblemente hermosa y deslumbrantemente misteriosa, embriagantemente atractiva; la sutileza se pierde mientras atraviesa la calle con enérgico apuro, ruge con fuerza y el aura que desprende se pierde con el sonido del silencio desquebrajándose, mis oídos lo escuchan, el latir y la respiración de una ciudad, de su gente, de una legenda urbana, la ciudad ruge como cantando una balada D.R.R.R.

Durarara!! (デュラララ!! Dyurarara!!) también conocida como Duarara o simplemente D.R.R.R. es el nombre de una serie de novelas ligeras escritas por Ryohgo Narita (Bacanno), la cual cuenta con gráficos de Suzuhito Yasuda, estas novelas empezaron a publicarse en el 2004 por la editorial "ASCII Media Works" bajo su sello "Dengeki Bunko - Impronta", y hasta la fecha ya a alcanzado a lanzar 7 volúmenes. El 18 de abril del 2009 se comenzó a publicar en la revista "Gfantasy" del sello "Monthly Shōnen Gangan" perteneciente a la editorial "Square Enix". Una adaptación en versión manga de la historia de las novelas por parte del mangaka Akiyo Satorigi.

El 8 de enero se estreno en Japón una adaptación al anime del título, en formato serie de tv de 24 episodios. La serie fue producida por Aniplex y animada por Brains Base; el diseño de personajes recayó en Takahiro Kishida, mientras que la dirección general (hubieron distintos directores para varios episodios, para poder darle el giro de diferentes narrativas a la serie) estuvo a cargo de Takahiro Omori y la composición de la serie fue responsabilidad de Noboru Takagi. La música de la serie fue compuesta por Makoto Yoshimori.

Duarara es una historia llena de elementos ricos en creatividad, con personajes muy bien desarrollados y un argumento muy bien sustentado. Es de resaltar lo bien manejado que esta la serie de animación, así como las muchas y distintas perspectivas que se usan para narrar los hechos. No exagero al decir que es una genialidad que pocas veces podemos apreciar en un mercado saturado por el moe y el fanservice sin sentido ni propósito. Una muy buena música acompañando los hechos más resaltantes, muy buenos momentos tanto dramáticos, como de acción; y sobretodo una sobriedad nada facilista al momento de mostrar lo atractivo del título. No exagera con la acción, ni con la violencia, no recurre al fanservice, ni al moe y mucho menos al bishounen, la idea fundamental detrás de la trama es la de contar buenas historias, por lo cual su público objetivo es aquel que aprecia lo bueno por sobre lo superficial; pudo ser más llamativo, mostrar más carne, mas bragas y bubis, contar con descargas de sangre a chorros, pero no lo hizo porque no lo necesitaba. Lo que gusta de este título y de otros como este, es su desarrollo argumental, así como personajes con características muy ricas y psiquis bien definidas.

La historia nos ubica en la Ciudad de Ikebukuro, donde se cruzan personajes que llevan cada uno su propia historia, las cuales se entrelazan como bailando el vals de la pasión desenfrenada, la adrenalinica expresión de los hechos que los llevaron a donde están. Los motivos que cada uno tiene para seguir adelante, y porque es que acabaron así, es lo que nos muestra en un comienzo la serie; luego nos hace participe de las casualidades que unen a todos y cada uno de los muchos personajes que nos muestra este título. Y todo sirve solo como un preludio de lo que en verdad es la trama central, las conspiraciones de los grupos que se enfrentan por el poder y el control de la ciudad, de aquellos que sacan provecho de esto; y por supuesto, aquellos que quedan atrapados entre el fuego cruzado de las estratagemas, como conejillo de indias



(cuy) en los experimentos o peones de un juego de azar, se ven así mismos arrastrados por las corrientes desencadenadas por los seres más poderosos de Ikebukuro, pero entre todos, algunos obtienen suficiente fuerza y valor, para decir "¡Ya basta!" y hacer algo al respecto.

Ikebukuro

Es una ciudad donde los sucesos que sobrepasan la imaginación ocurren muy a menudo, en este lugar los seres fantásticos pasan de ser simples legendas urbanas a ser una realidad palpable. Acá conviven todo tipo de individuos de lo más peculiares, personas cuyas habilidades sobrepasan lo humanamente posible y gente aparentemente común con sus propias aventuras singulares. Ikebukuro es la esencia manifestada de la psiquis colectiva de sus habitantes, cálida, brillante y compasiva para algunos; sombría, misteriosa, y tenebrosa para otros, pero para todos en común es una tierra de posibilidades donde puede ocurrir lo que impensable, donde se puede lograr lo que se desee. De día, hermosura luminosa como el reflejo del sol en las ventanas de sus edificios, de noche se cubre con la corrupción y la violencia demencial de sus demonios internos, una ciudad con dos caras distintas, como la propia alma humana, pero su verdadero rostro se puede apreciar en el ocaso , cuando ambos mundos se vuelven uno, tanto lo feo y lo bello formando parte de un mismo ser; y es que Ikebukuro es como un gran ser, un organismo viviente formado por pequeñísimas células que trabajan para mantener vivo este ente. Esta ciudad forma parte directa de la historia de Durarara, y no solo porque sea donde ocurren los hechos, sino porque mientras transcurren los sucesos que se cuentan, la presencia de la ciudad se hace notable,

pareciendo interactuar con sus habitantes, hasta hacerla un personaje más de la historia, un personaje que siempre está observando, como si fuese el vigía incansable que documenta la historia, como si su misión fuera la de atestiguar cada incidente y guardarlo en sus paredes aceras para que no se olviden; cada calle, cada avenida y callejón es testigo silencioso y a veces protagonista de la historia oculta de la ciudad y de sus más impresionantes habitantes.

Shizuo Heiwajima (Seiyū: Daisuke Ono)

El rey de Ikebukuro, el hombre más fuerte de la ciudad, su nombre es un excelente ejemplo de ironía, pues significa "hombre tranquilo", algo que contrasta de sobremanera con su personalidad. Shizuo es una persona que odia la violencia y desea tener una vida tranquila, cosa que no puede, porque su temperamento le hace estallar en furia impulsiva por insignificancias, lo que no puede controlar; eso sumado a su habilidad de usar toda la fuerza de su cuerpo sin ningún tipo de limitación, lo hace uno de los hombres más peligrosos con los que uno se puede cruzar. Él no a llevado una vida fácil, siempre metiéndose sin querer en problemas y peleas, poco a poco se fue haciendo más fuerte y resistente, al mismo tiempo que solitario, la gente comenzó a temerle y alejarse de él, algo que al comienzo le dolía, pero luego de experiencias dramáticas, se dio cuenta que era lo mejor, porque siempre acababa por lastimar a quien tenía cerca, incluso a quienes quería proteger. Shizuo es personificación de la violencia, su extremada fuerza y resistencia lo hacen resaltar, además de su apariencia seria, su vestimenta de barman y los lentes oscuros que usa como su marca personal. A pesar de ser considerado casi un demonio, es capaz de sentir amor, como el que le tiene a su hermano menor, a quien rara vez puede ver. Aunque sea el hombre más fuerte, no puede luchar contra la soledad, por eso frecuenta algunas personas, entre las cuales se encuentran los más extraños habitantes de Ikebukuro, además existen quienes pueden salir parados después de un encuentro con Shizuo, entre ellos están Simon y el desgraciado de Izaya, la persona que mas odia en la vida, y con quien siempre está peleando desde que se conocieron en la secundaria superior.

Celty Sturluson (Seiyū: Miyuki Sawashiro)

Es una simpática, tierna, sensible y adorable chica que viste de negro y usa un casco amarillo con neko-mimi (orejas de gato), montada en su motocicleta negra ella recorre la ciudad buscando su cabeza; y es que Celty es una Dullahan (hada de la mitología Irlandesa que no lleva su cabeza sobre sus hombros, sino que la carga en su mano derecha). Celty despertó un día sin su cabeza, ni recuerdos de su pasado, por eso emprendió la búsqueda de esta, lo que la llevo a atravesar el océano, hasta llevar Ikebukuro. Ella convive en esta ciudad junto a Shinra, un joven doctor ilegal del bajo mundo, que la conoció en su viaje a Japón cuando este era aun un niño.

Esta hada lleva una vida muy parecida a la de una humana, tiene amigos humanos y un trabajo como repartidora del bajo mundo, incluso es miembro del grupo social de la red conocido como los "Dollars". Ella no puede hablar pero se comunica escribiendo, en verdad ama a Shinra pero es algo tímida para admitirlo, además admira la descomunal energía de Shizuo, es una amiga confiable y siente una gran necesidad de ayudar a los demás. Celty es prácticamente inmortal (porque no es un ente mortal), pero le teme a la muerte, porque desconoce que le sucedería de pasarle algo a su cabeza, además muchos de sus recuerdos están en su cabeza, solo sabe que al parecer está en Ikebukuro. La fama de esta chica se expande por toda la ciudad, todo mundo a oído sobre la motociclista sin cabeza, que recorre Ikebukuro en la oscuridad de la noche, cargando en su mano una guadaña formada por sombras, pero a pesar de lo terrorífico que suene, a ella no le gusta lastimas a la gente y solo usa sus poderes (las sombras solidas que salen de su cuerpo y puede convertir en lo que desee) para asustar a aquellos que la, enfrentan. Lo que ella ignora es que el paradero de su cabeza es conocido por algunas personas cercanas a ella, y el vinculo que tiene con la farmacéutica "Yagari", y esa misteriosa chica con una cicatriz en el cuello, como si dividiera su cuerpo de su cabeza la que resulta ser idéntica a la de Celty.

Izaya Orihara (Seiyū: Hiroshi Kamiya)

Es una persona extremadamente peligrosa, a pesar de su apariencia tranquila y amigable, su comportamiento inocentón, gracioso y dócil. Él en verdad es una de esas personas que pueden hacer de tu vida un infierno tan solo de conocerlo; es un agente del caos, un ente de malicia, un maldito marionetista obsesionado con el Racnarok. Le gusta engañar a las personas, haciéndoles creer que los ayuda, cuando en verdad prepara todo para ponerlos en una situación desesperada, y solo por la diversión de ver el rostro perturbado de su víctima cuando le dice ó le hacer caer en cuenta que lo hizo apropósito. Es un tipo frio y cruel, manipulador y genio estratega, ve a la gente como piezas de un juego de mesa, pero de entre todas sus piezas hay una que no puede controlar, el huracán humano Shizuo Heiwajima, de quien ah intentado deshacerse en más de una ocasión sin lógrarlo. A pesar de su cuerpo delgado y aparentemente frágil, el tío es de lo mas avezado, al punto de poder resistir los golpes de Shizuo, además de su maña y habilidad con las navajas que lo hacen capas de lastimar incluso al Rey de Ikebukuro. Izaya ah tenido todo tipo de contactos en la mafia desde que estaba en la escuela, con lo cual se logro hacer de una buena reputación en el bajo mundo, no existe nadie que maneje mejor la información que él, por eso es que se gana la vida como informante, es capaz de averiguar cualquier cosa que uno le pida (y también lo que no le pidas), es así que logro hacerse de la red de los Dollars por un tiempo, hasta que decidió devolvérsela a su legitimo fundador por cuestiones de conveniencia.

Shinra Kishitani (Seiyū: Jun Fukuyama)

Es un joven doctor ilegal, que siempre lleva puesto una bata blanca, es de carácter tranquilo y algo bromista. Es también compañero de Celty a quien conoció en un barco cuando apenas tenía 4 años; Shinra le conto lo de la chica sin cabeza a su padre, quien es un tipo muy excéntrico, y este le ofreció a Celty un lugar donde quedarse al llegar a Japón a cambio de permitirle realizarle una autopsia. En esta intervención ayudo Shinra aun siendo un niño, lo cual le sirvió para empezar a conocer el mundo de la medicina, cosa que luego volvió su oficio (ilegal, pero muy bueno). Shinra esta locamente enamorado de Celty, a quien profesa su amor aunque esta le responda con un golpe, el amor que siente por la Dullahan es el amor más puro que hay, es un amor egoísta, que lo hace ocultarle cosas, por miedo a perderla. El conoce muy bien a la chica de la motocicleta, no por la puras a pasado 20 años de su vida con ella, la conoce y entiende tan bien que no necesita que ella escriba para saber que piensa o quiere decir, además nota los distintos estados de ánimo de su amada con solo verla. Shinra conoció a Shizuo en la escuela primaria y se volvió su admirador desde entonces, es también quien teorizo sobre la habilidad de exceder el límite de la fuerza humana de Shizuo y también es quien le presento a Izaya, lo cual degenero en una pelea y persecución por toda la ciudad.

Este chico carga con muchas penas de conciencia, por callar tantas cosas que para su amada son importantes, le duele hacer eso, pero le dolería mas perderla, él la prefiere así como esta, sin su cabeza, sin sus recuerdos anteriores a los 20 años que pasaron juntos, sin un motivo por el cual deban separarse, Shinra y Celty en verdad forman una adorable pareja de enamorados.

Simon Brezhnev (Seiyū: Takaya Kuroda)

Es un ruso negro y alto que llego a Ikebukuro para ayudar a su amigo en el restaurant se sushi de este, el "Rusian Sushi", el cual resulta que es muy popular. A pesar de su temible apariencia Simon es un tipo muy amable y buen amigo, que estima mucho a las personas y a la ciudad que lo acogió, además odia la violencia y siempre trata de resolver los conflictos atreves de palabras. Contrastando con su personalidad y apariencia Simon tiene una fuerza descomunal, capaz de aguantar las embestidas de Shizuo, además de eso parece tener también buena habilidad para la lucha; eso sumado a lo misterioso de su pasado (del cual no habla) hace circular distintos rumores acerca de él; como ese que dice que en verdad es un ex agente secreto ruso, y que llego a Ikebukuro huyendo de la mafia.

Los Otakus

Son un grupo de 4 amigos (Kyohey Kadota, Erika Karishima, Walker Yumasaki y Saburo Togusa) aficionados al manga y el anime, y que viven una vida de ensueño para un otaku, ya que ellos muchas veces llegan a hacer las cosas que los fans solo sueñan o leen en los mangas. Para ellos la realidad y la ficción tienen el mismo valor, por lo cual las cosas que a veces viven no les parecen tan raras. Tienen un gran complejo súper heroico, tal vez relacionado a su afición, ellos tienen un pasado turbio lleno de arrepentimientos, pero salieron de eso gracias a Kadota a quien consideran su líder. Actualmente forman parte de los Dollars.

Kyohei Kadota (Seiyū: Yuichi Nakamura) Es un antiguo compañero de escuela de Shizuo, Izaya y Shinra, es un tipo que conoce mucho de la vida, tanto de lo bueno como de lo malo. El carga con un pasado lleno de oscuridad, y su mejor cualidad es poder salirse de ese camino decadente, llevando consigo a sus incondicionales amigos. Es un tío valiente y seguro de sí mismo, a la vez que amable y compasivo.

Walker Yumasaki (Seiyū: Kaji Yūki) es un chico rubio que siempre lleva una sonrisa amplia en el rostro, pero esa sonrisa esconde un apasionado y fiero lector y seguidor del anime y manga, el al igual que sus amigos tiene un pasado difícil de creer para alguien de su apariencia. El se lleva muy bien con Erika, al punto de casi siempre estar con ella, caminando por ahí de forma despreocupada.

Erika Karisawa (Seiyū: Ayahi Takagaki) es una chica que viste de negro y siempre habla como entonando alguna nota, es fanática del yaoi, el moe, el fanservis y por supuesto las buenas historias. Es muy alegre y su apariencia inofensiva esconde a una mujer de armas tomar cuando se meten con sus amigos, siempre esta citando frases y títulos de distintos animes y mangas.

Saburo Togusa (Seiyū: Terashima Takuma) es un tipo que ama su camioneta y a sus amigos, pero ama más que nada a su diosa, la Idol Ruri Hijiribe. Es un tipo apasionado y fiel amigo, capaz de arriesgar el pellejo por alguno de ellos o por defender lo que cree justo, y claro romperle los huesos a quien se atreva a dañar su camioneta (a excepción de Shizuo) o difamar a su diosa.

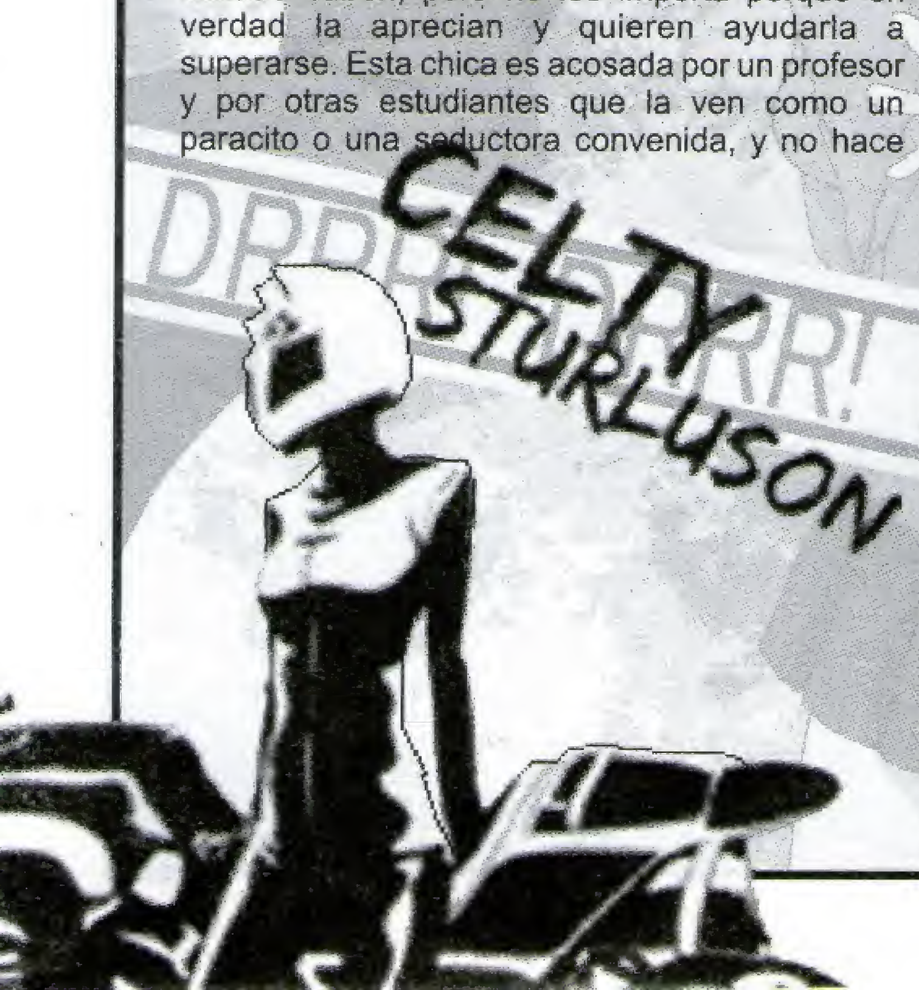
Los Escolares

Son un trió muy particular de amigos y compañeros de escuela, que sin saberlo se verán envueltos en los hechos más sorprendentes de la historia oculta de esta ciudad. Ellos no solo quedaran atrapados en el extraño mundo que es Ikebukuro, sino que sin saberlo cada uno de ellos será una pieza importante en el balance del poder de la ciudad, lo malo de esto es que no estarán del mismo lado.

Mikado Ryūgamine (Seiyū: Toshiyuki Toyonaga) tiene un nombre que parece de héroe de anime, pero su personalidad es amable y algo tímida; sin embargo es muy inteligente y aunque no parezca carga con un secreto y una responsabilidad que le hace dudar en muchas ocasiones del porque hizo ciertas cosas. Él se mudo a Ikebukuro para poder estudiar en la misma secundaria superior que su mejor amigo de la primaria Masaomi Kida, y es este quien lo guía por esta ciudad y le cuenta sobre sus más peligrosos habitantes. En la secundaria conoce a Anri Sonohara, una chica que termina por gustarle mucho, aunque tenga que competir por su atención contra su mejor amigo.

Masaomi Kida (Seiyū: Mamoru Miyano) Es un chico alegre y extrovertido, que siempre está haciendo bromas y parece ser un eterno enamorado de todas las mujeres. Kida estudio la primaria con Mikado, pero se mudo a Ikebukuro para estudiar la secundaria inferior, en esta ciudad conoció todo tipo de personas y se sumergió en la oscuridad de la corrupción, a pesar de estar siempre contento el guarda dentro suyo un gran cargo de conciencia, además de sobrellevar una enorme tristeza; luego de salir del submundo social Kida Masaomi se sentía relegado del mundo, sin un lugar donde pertenecer, pero esto cambia cuando empieza a contactar de nuevo con su amigo Ryugami mikado. Cuando Mikado se muda a la ciudad Kida siente la necesidad de protegerlo de la ciudad misma, y a la vez ayudarlo, incluso le pone fácil acercársele a Anri, a pesar de que a él también le gusta (bueno a este tipo le gustan todas). Para poder alejar a sus amigos del lado más horrible de Ikebukuro él mismo se volverá a sumergir en el fango de la inmundicia social.

Anri Sonohara (Seiyū: Kana Hanazawa) Es una chica guapa, pero insegura, que busca a su antigua compañera que se encuentra desparecida, ella conoce a Kida y Mikado de quienes se hace muy buena amiga. Anri es una chica muy dependiente, que no puede hacerse cargo de su vida social sola, por eso suele colgarse de otras personas, cosa que Kida y Mikado saben, pero no les importa porque en verdad la aprecian y quieren ayudarla a superarse. Esta chica es acosada por un profesor y por otras estudiantes que la ven como un paracito o una seductora convenida, y no hace algo por defenderse, debido a los traumas que sufrió de niña y que la llevaron a reprimir todo tipo de emoción. A pesar de eso ella en verdad quiere a sus amigos y se preocupa mucho por ellos.



El apuñalador

En Ikebukuro están ocurriendo incidentes muy misteriosos, y uno de esos es la aparición del apuñalador, nadie sabe quién o como es, lo único que se sabe es que al parecer escoge a sus víctimas al azar, de los casos registrados ninguno ha cobrado una vida, pero cada vez se hacen más frecuentes los ataques. Cuando alguno de esos ataques ocurre siempre se puede ver en la red a un forista con el nick de "Saika" entrando en sesión para soltar gran cantidad de spam, generalmente diciendo incoherencias, pero en ocasiones refiriéndose a los ataques. No importa

cuántas veces se banee (expulse del foro) a este usuario, siempre vuelve con nuevo IP y el mismo nick; además las descripciones que dan los testigos, la frecuencia y la relación entre tiempo y distancia en algunos ataques hacen pensar que el apuñalador es más de uno. El nick de Saika tiene como referente la legenda de una espada maltita, Saika es una katana que fue creada para proteger al hombre, por lo cual ella ama a la humanidad, pero al ser una espada su naturaleza es cortar, por eso Saika corta a todos para demostrar su amor; en clara alusión de los crímenes pasionales, el amor destructivo, la obsesión y el acoso. El poder de Saika es tan grande que abruma a su portador, para poder controlar a Saika es necesario muy fuerte mental y emocionalmente o en todo caso carecer de todo tipo de emociones. El apuñalador y Saika son una legenda urbana de Ikebukuro, que están directamente relacionados con el pasado de la otra legenda urbana, la motociclista sin cabeza Celty, aunque esta no lo sepa.

Los Dollars

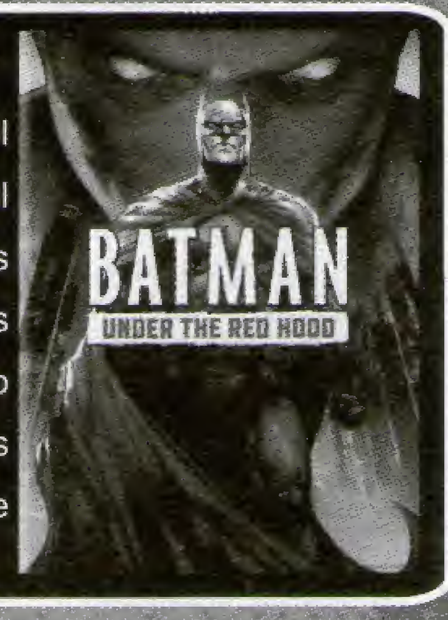
Son un grupo social en línea, creado con el único propósito de tener miembros, para formar parte de este grupo solo se debe aceptar la invitación. No existen reglas para los miembros, así cualquiera puede ser un Dollar, solo debe decir que lo es si alguien lo pregunta. Lo que empezó solo por curiosidad de saber que resultaría, termino por volverse en fenómeno de gran cobertura, con cientos de miembros de todo tipo de estatus social. Los dollars solo socializan entre ellos por red, solo conocen de ellos sus nicks, por eso la gran mayoría no conoce a otro miembro, y menos aun a su fundador. Aun que ellos no se crearon con un propósito, rumores sobre sus intenciones circulan por todo Ikebukuro, lo cual le da mucha notoriedad; a la vez algunas pandillas empiezan a colgarse de la fama de los Dollar para hacer sus fechorías llamándose a sí mismos Dollars. Los miembros de este grupo no se distinguen por ningún color o característica especial, por lo cual es difícil saber quién es ó no un Dollar, eso hace que otros grupos más activos empiezan a ver a estos como una amenaza sobre sus territorios, empezando a rastrear y atacar a sus miembros. La actitud pasiva de los Dollars es un desperdicio de voluntades, un gran número de voluntades identificadas por un nombre es una fuerza muy poderosa, que podría cambiar el balance de poderes en la ciudad de Ikebukuro, para bien o para mal; pero los últimos acontecimientos han despertado el deseo dormido de actuar de los dollar, y las acciones que tomen repercutirán en la ciudad y sus habitantes.

Los cuadrados azules y los pañuelos amarillos

Algunos adolecentes que se diferenciaban pos su forma de ser de los demás, empezaron a juntarse y andar siempre en grupo, de estos chicos había uno que destacaba más que el resto, y así se hizo su líder, al cual llamaron "general". Este grupo decidió diferenciarse usando como distintivo algún pañuelo de color amarillo, por eso se les conoció como los pañuelos amarillos. En la ciudad de Ikebukuro existía otro grupo llamado los cuadrados azules, que se distinguían por usar prendas de color azul, estos tipos eran de más edad que los pañuelos amarillos, y también la mayoría de los miembros estaban metidos en cosas ilegales, cuando se enteraron de la aparición de los amarillos tomaron la decisión de desaparecerlos, las peleas entre ambos grupos eran frecuentes y casi siempre acababa con los pañuelos amarillos siendo reducidos por un número mayor de Azules. Pero eso fue hasta que Izaya intervino, con la ayuda del informante los amarillos lograron repeler y vencer seguidamente a los azules, pero eso no hizo más que enojar a sus líderes que decidieron usar medidas drásticas contra los niños que los retaron. Justo cuando más lo necesitaban Izaya no quiso ayudar a los amarillos llevándolos a su perdición, pero los azules no salieron muy bien parados de eso, por la intervención de un grupito de otakus que seguían a un miembro de los cuadrados azules, que no le pareció bien lo que hacían sus líderes, y decidió oponérseles. Después de este incidente ambos grupos desaparecieron progresivamente, sin embargo, a raíz de los últimos acontecimientos y la aparición de los dollars, estos grupos han reaparecido con la intención de volver a tomar el poder sobre el que consideran su territorio.

BATMAN: BAJO LA MASCARA ROJA

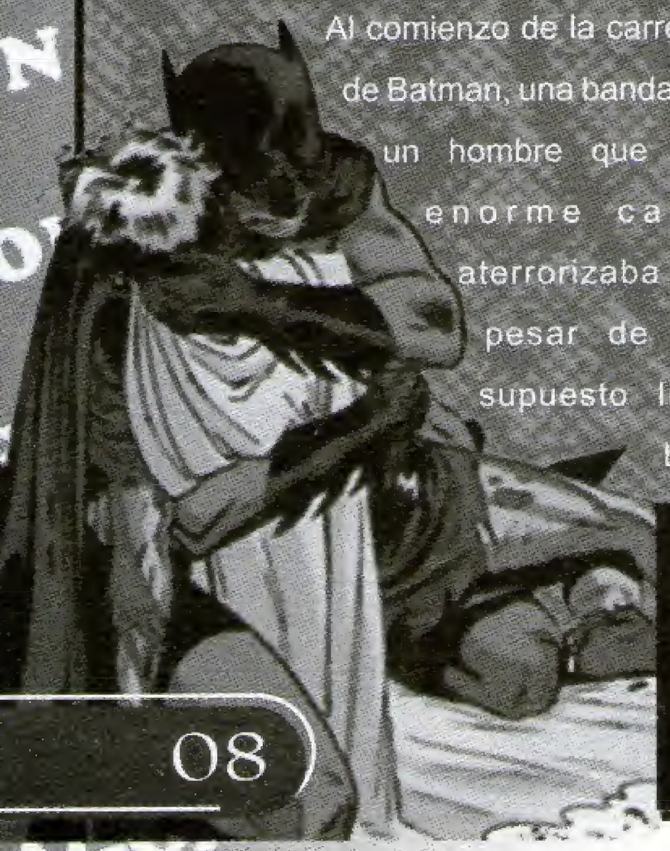
Esto fue algo que no creí ver (debido a la censura), una adaptación animada de la historia de Jason Todd, el segundo Robín, quien encontró su prematura muerte a manos del Joker (Guasón), el carismático némesis del hombre murciélago. La existencia y muerte de este personaje quedo sepultado en las sombras de los comics por mucho tiempo, solo aquellos seguidores de estas historietas estaban al tanto de lo ocurrido, pero aquellos que solo conocemos las historias de estos héroes por sus adaptaciones lo ignorábamos por completo. Esta no es la típica historia donde el héroe gana y el malvado pierde, acá el héroe pierde y pierde más por ser héroe, es una historia trágica, llena de una carga emocional fuerte y nostálgica, una buena muestra de lo bueno que pueden llegar a ser los comics, y por supuesto sus animaciones gringas.



El guion de esta película animada se basa en el arco argumental del comic titulado "Under the hood" (bajo la máscara), en la cual Batman se encuentra con un personaje que se hace llamar Redhood, quien aparece como un fantasma del pasado; porque ha habido más de un Redhood, pero este nombre está estrechamente vinculado con Batman y su peor enemigo. Este comic está directamente relacionado con la clásica saga de Batman "Una muerte en la familia", y se completa con el anual del 2005 de Batman, titulado el retorno de Jason Todd, además de tener referencias a la novela grafica de Allan Moore "Batman- La broma asesina".

Al abarcar el argumento de tantos comics, es lógico pensar que esta película dejara huecos argumentales y quedara corto para contar la historia completa, sin embargo los ligeros cambios con relación a la historieta le permiten cerrar su historia perfectamente, sin dejar nada al aire, logrando convencer incluso a los más fieros detractores de las animaciones gringas (¿verdad Eliot?). Además de estar plasmada de una conmovedora melancolía que resuena con cada flashback salpicado en la dinámica narrativa de este largometraje.

¿Quién es Redhood?



Al comienzo de la carrera justiciera de Batman, una banda liderada por un hombre que portaba un enorme casco rojo aterrorizaba Gótica. A pesar de atrapar al supuesto líder de la banda, esta seguía operando, siempre con un nuevo Redhood como líder; esto debido a que los miembros originales de la banda siempre obligaban a alguien ajeno a esta, portar el casco de Redhood; y el último hombre que fue forzado a llevar el nombre de Redhood fue un comediante frustrado, que al intentar escapar de Batman termino por caer a un contenedor de sustancias químicas de la fabrica que la banda intentaba atracar; este hombre quedo completamente desfigurado y enloquecido, con una forma peculiar de ver la vida y sin recuerdos de su pasado, así que adopto el nombre de aquello que parecía "Joker" (Guasón, payaso, comodín).

Jason Todd

Era un chico de la calle, que sobrevivía robando cerca al callejón del crimen (por donde asesinaron a los padres de Bats), era el hijo de un delincuente que fue asesinado por su propio jefe criminal (Dos caras). Un niño con gran habilidad, tal que pudo sacarle las llantas al Batmovil, Batman lo saco de las calles, lo tomo como su protegido y lo convirtió en su compañero, le dio un motivo para vivir, una misión y lo llevo a la cruzada por la justicia. Pero Jason tenía problemas con su carácter, en un comienzo era alegre como cualquier niño, pero fue creciendo resentido y violento, debido tal vez por las cosas que le sucedieron, el descubrir que su padre fue asesinado por el criminal que el ayudaba a atrapar una y otra vez; enterarse que su madre no estaba muerta, sino que lo abandono. Jason tomaba riesgos innecesarios y actuaba de forma impulsiva, castigaba de mas y trataba de causarle dolor a los criminales, pero a pesar de eso él seguía creyendo en los ideales de justicia que su mentor le mostro. Por eso se puede decir que era un buen chico, cosa que se ve cuando a pesar de sus huesos rotos intenta salvar a su madre de las manos del Joker, aun sabiendo que esta lo había vendido al payaso loco. La muerte de Jason fue un suceso que marco un antes y un después en la vida del murciélago, porque aunque él no la causo y a pesar de que todos le decían que no tenía la culpa, él y los lectores sabemos que si la tuvo.

Joker

El Guasón como lo conocemos por acá, es el archí enemigo de Batman, es un genio creativo con una visión artística retorcida, es el opuesto del señor de la noche, le gusta llamar la atención y contar chistes mientras tortura a sus víctimas, sus planes son en parte bromas y travesuras, en parte un mensaje encriptado en simbolismos, en parte un grito de rechazo a la realidad, un poema a la locura, una invitación a la curiosidad, así como el mismo lo es. El mismo no conoce sus orígenes, pero lo que tiene claro es su filosofía de vida "lo único que separa a un hombre común de un psicópata homicida, es un mal día", algo que intenta demostrar cada vez que puede, y que en muchas ocasiones logra hacer. Entre las cosas más destacadas que ha hecho este psicótico humorista (en el comic) están: El dejar lisiada a Barbara Gordon (Batichica) con quien se ensaño aun sin saber quién era esta, además de desnudarla para tomarle fotos con la única intensión de mostrárselas a su padre (el comisionado Gordon). Y matar a Jason Todd a quien primero le conto que fue su propia madre quien lo entrego, para luego romperle los huesos a golpes con una palanca de acero y para rematar lo hizo volar junto a su madre.

JEFF

Rebuild 2.22 - ¡Pare de sufrir!

POR: Glauconar Yue

Con Rebuild of Evangelion 2.22, "Ha", se marca un paso más en la reconstrucción total de lo que solía ser un clásico del anime. En este caso, las diferencias con la versión original son mucho más grandes que en la primera película. Para los más apegados al clásico, al menos se confirma que esto será algo completamente distinto, una historia que, en verdad, no deshace la original cambiando los detalles, sino que es, por completo, otra historia. Una historia nueva con los mismos personajes. E incluso así, yo diría que esta película trata específicamente sobre transformaciones profundas en cada uno de sus caracteres. Así, uno por uno, nuestros atormentados protagonistas resolverán, de una vez por todas, los traumas que los hacían tan interesantes. Hagan fila y pasen al psiquiatra, que aquí todo tiene cura.

Aunque, la verdad, antes que a Freud y Lacán, prefiero citar al filósofo Georg Wilhelm Friedrich Hegel para explicar los procesos que siguen acá sus subjetividades. La dialéctica que él plantea entre el yo y el no-yo, entre el sujeto y los otros, es un proceso positivo que podría ayudar a ilustrar cómo los personajes lograrán encontrarse a sí mismos. Según Hegel, el yo y el no-yo se generan mutuamente al oponerse.

El yo empezaría en un estado en el que es "para sí", pues tiene características reconocidas por sí mismo, pero con no tienen valor objetivo. El no-yo, en cambio, se genera en un estado de "en sí", ya que tiene características objetivas que son parte de su naturaleza en sí misma, pero no es consciente de ellas, sino que son características observadas y atribuidas por el yo. Por otra parte, al dialogar con el no-yo y reconocerlo, el yo puede llegar a un estado de "en sí - para sí", en el que aprende a conocerse a sí mismo mediante las reacciones que causa en el mundo y en los demás. Así, el yo se vuelve consciente de su realidad objetiva y adquiere una identidad mediante la cual puede interactuar con el mundo. De hecho, esta teoría de la evolución del individuo es medianamente compatible con la Cábala, la Masonería y el Budismo, corrientes místicas que todos conocemos como fuentes para Evangelion. En particular, el místico Papus interpreta la Estrella de David y el Tetragramatón o nombre de Yahvé como formas en las que el individuo sale de sí mismo mediante una mecánica de antítesis y síntesis. El árbol del Sephiroth puede interpretarse de la misma forma, en tanto es tripartito y pasa de descomponer a Dios, que se excede a sí mismo, en diversidad de entidades sexuadas, para volver a la síntesis asexuada que se genera por oposición: la creación, que está destinada a acabar reuniéndose nuevamente con él. En teoría todo esto suena complicado, pero quizás todos lo hemos vivido, y veremos que a los personajes del Rebuild les pasa de forma bastante natural.

La cara bonita de Makinami Mari Illustrious

Desde el trailer al final del 1.0, este personaje no dejó de generar espectativas y rumores, hasta convertirse en el símbolo del Rebuild. No obstante, su participación en la película defrauda enormemente. En la película figura en varias batallas con ítems y skills especiales que pimpean notoriamente su mecha para cualquier videojuego. Llega a utilizar dos EVAs y modelar dos trajes de piloto, en los cuales hace comentarios sobre sus senos. Por otra parte, como personaje, en cuanto a su carácter, no se muestra prácticamente nada. ¿Qué se sabe de Makinami? Es una estadounidense con un inglés masticado. A diferencia de los personajes antiguos, para ella manejar el EVA es "divertido", vive la vida sin complicarse, y no deja que la vida la viva. El optimismo que todo libro de autoayuda recomienda, y que ella le recomienda a Shinji. Al parecer, hace operaciones de doble agente tanto para Estados Unidos como para NERV. Algunos todavía la podrían considerar "misteriosa", pero la película tampoco ayuda a pensar que hay algo relevante en ella más allá de su cara bonita, con la que suple el cliché de meganeko, el fetiche de la chica con lentes. Con todo ello, resulta un personaje soso y decepcionante, merecido símbolo para la saga. No vale la pena meter a Hegel en esto.

También viene... Nagisa Kaworu

Se había anunciado que Kaworu aparecería en esta película, y muchos lo esperamos con ansias. Y lo seguimos esperando, durante toda la película. De hecho, la única intervención del personaje recién se da después del ending, al finalizar los créditos. Por otra parte, sus acciones y palabras son lo bastante trascendentes como para pensar que ya no hay vuelta atrás, y la tercera parte del Rebuild se despegará por completo de la historia original. Entre las pistas provocadoras, llama a Gendo "padre" cuando éste lo ve semidesnudo en la superficie de la Luna. ¿Será figurativamente, que Kaworu es un resultado de los experimentos del segundo impacto? ¿O es hermano de Shinji? Y a Shinji, al final, le menciona una antigua promesa. ¿De cuándo será? ¿Acaso fue Kaworu recuerda lo que sucedió en el primer Evangelion, y estos eventos suceden todo un ciclo cósmico después? El problema es que aún no sabemos nada, pero las preguntas son buenas. Ojalá Kaworu sí aparezca en la tercera parte.

Shikinami Asuka Langley supera el egoísmo

Por alguna extraña razón, la piloto alemana ha cambiado su apellido japonés en esta versión. Uno más de los muchos detalles que sirven para enfatizar que esta no es la misma historia, ni la misma Asuka. Claro, comienza con un temperamento parecido, aunque de forma muy diferente. Aparece con gran ímpetu y autosuficiencia al destruir a Matarael completamente sola en una secuencia de apenas dos minutos. Matar a seres gigantes de un universo desconocido no tendría por qué ser tan fácil; pero quizás lo que importe es que notamos cómo Asuka empieza viéndose a sí misma. En su primer encuentro con los demás pilotos demuestra despreciar a cualquier otra persona más que a ella misma. Su problema es un ego desmesurado que no reconoce ningún valor más que el suyo propio. Hegel diría que está atascada en un estado de "para sí" que se niega a ver el "en sí" de los demás. Asuka es consciente de su problema y sabe que el creerse superior la llevará a vivir en un aislamiento que en el fondo la atormenta.

Las cosas toman un giro, sin embargo, después de la siguiente batalla, en la que tiene que cooperar con sus compañeros para destruir a Sahaquiel. El trabajo de equipo exitoso la lleva a reconocer el valor de los demás y empezar a acercarse a ellos. De hecho, su conexión con Shinji de establece de forma casi inmediata, y surge el tierno amor tsundere con el que los fans de Asuka siempre han fantaseado. En este momento, Asuka se vierte por completo hacia el "en sí", que aparece como una presencia repentina y dominante frente a ella.

El siguiente paso hacia reconocer a los otros es incluso renunciar a la imagen que tiene de sí misma. Asuka acepta que el EVA02 sea congelado para convertirse en piloto de prueba. Podría decirse que ha aceptado ser juzgada por los demás y encontrado un lugar para ella, no fuera de la sociedad, sino dentro del mundo. Ha alcanzado por fin el estado del "en sí - para sí". Ha superado su egocentrismo y sube sonriendo incluso a su momento más fatídico. Y con un traje extremadamente fanservicero que incluso ella misma considera demasiado revelador.

El hecho de que sea Asuka y no Touji quien es destruida con las manos de Shinji podría, potencialmente, haber sido muy significativo en el Evangelion original, donde sería un perturbador reflejo de la ambigua rivalidad entre los personajes. En este caso, en cambio, la rivalidad se ha resuelto de forma sana y educativa, y la caída de Asuka representa, en todo caso, la pérdida de una persona más cercana a Shinji. Más bien, la verdadera diferencia es que Touji sale ileso, igual que su hermana. La película juega por unos momentos a generarnos la duda de si no será él, como en la versión original, quien subirá al EVA03, sólo para aprovechar la pequeña sorpresa del cambio. En cuanto a Asuka, no se preocupen, amiguitos, que estará de vuelta en la película siguiente.

Ayanami Rei expresa su amor

Rei siempre ha sido un témpano de hielo, o al menos una chica callada y cerrada. Sin embargo, en el capítulo cinco de la serie original Shinji ya había logrado hacerla sonreír. Parecía, quizás, un poco inconsecuente que luego se volviera incluso más apática, y era, en todo caso, como si eso nunca le hubiera sucedido. Pero si es un cambio para bien, el Rebuild debía aprovecharlo y seguir elaborando sobre él. El verdadero problema era que ella no se valora a sí misma, es consciente de que es desechable. Hegelianamente, no tiene un "para sí" y mediante su entrega al "en sí" reconoce la objetividad de los objetos, pero es incapaz de reconocer la subjetividad de las demás personas al no desarrollar una subjetividad propia.
No obstante, en el Rebuild, gracias a pequeños y tiernos detalles, Ayanami se dará cuenta de que ella le importa a Shinji y de que Shinji le importa. Su dulce voz pasa de ser fría a volverse totalmente kawaiosa y moe cuando dice que se siente calientita, "poka-poka", cuando está con Shinji. No le resulta difícil reconocer que puede hacer algo por él, para reunirlo con su padre y organizar una cena familiar para que todos sean felices. A partir de una respuesta del no-yo empieza a construir una identidad. Pero sigue siendo una identidad "en sí", que no es una subjetividad y le falta una contraparte "para sí".
En este punto, al menos, el Rebuild se atreve a darle un giro y frustrar un final feliz que sería demasiado empalagoso hasta para el más dulcero. Rei entonces pasa a ser una damisela en peligro y Shinji tiene que salvarla incluso en contra de su falta de voluntad. Para la evolución del personaje, por otra parte, esto también resulta necesario, ya que demuestra la falta de "para sí" que Rei en el fondo sigue teniendo. Por ello es Shinji quien le da la autoestima para volver a creer en sí misma y genera la posibilidad de que desarrolle, finalmente, un verdadero estado de "en sí - para sí".

Ikari Shinji se hace hombre

En el capítulo anterior ya lo vimos cambiar completamente su forma de pensar, desembarazarse de todas sus paltas existenciales y salvar al mundo reuniendo la energía positiva de todos sus amigos. Ahora seguirá fortaleciendo su autoestima como todo hombrecito debería hacer. El problema de Shinji también ha sido una falta de definición del valor que tiene "para sí". Sin embargo, desde su primera aparición comparte la escena con su padre, con quien irá fortaleciendo sus lazos progresivamente. Otro personaje que adquiere gran importancia para Shinji en esta película es Ryouji Kaji, quien le da consejos de masculinidad y de vida, y se convierte en una segunda figura paterna. Es curioso que se agregue la escena en la que Shinji manifiesta gritando que no le gustan los hombres, para limpiarse de cualquier duda de que este Shinji no es marica, y de que va en camino a convertirse en un hombre heterosexual según todas las reglas. Con la ayuda de sus figuras paternas Shinji adquiere, en primer lugar, confianza de los demás, que lo ayudarán a adquirir confianza en sí mismo. En otras palabras, es una aparición del "en sí" externo a partir del cual el "en sí - para sí" surgirá como reflejo. Sin embargo, este paso no se muestra como definitivo en tanto el "para sí" aún no está claramente definido, y será sólo una parte de la dialéctica, que para Hegel en verdad es una espiral ascendente interminable de tesis, antítesis y síntesis.
Por otra parte, para mostrar que su autoestima es realmente fuerte y ha ganado independencia, el siguiente paso será enfrentarse a su propio padre tras el caso de Bardiel. Shinji demuestra que puede tomar sus propias decisiones al negarse a trabajar para NERV. Esto, poniendo su muy masculina rebeldía en función de un ideal de justicia. Su "para sí" es lo bastante fuerte para oponerse a la situación "en sí".
Pero esta autoestima no valdría nada si no fuera útil a la sociedad, así que falta un último paso: el que Shinji vuelva a pilotear el EVA, no por obligación, sino por su propia decisión responsable, porque ya actúa de forma espontánea según lo que la sociedad esperaría de un hombre como él. Filosóficamente, esto también muestra un reencuentro definitivo y lúcido con el "en sí - para sí", donde el individuo al fin es capaz tanto de tomar una posición subjetiva frente al mundo como de intervenir en él. El personaje que resulta es sumamente GAR y se ajusta a lo que cualquiera esperaría de un héroe común y corriente. La motivación también es tan trillada como cualquiera: el amor que lo llevará a superar todas las barreras. ¿Por qué hacia Rei? ¿Tan rápido se olvidó de Asuka? ¿O haría lo mismo por cualquier miembro de su harem?
Tanto amor y felicidad, o quizás la llegada de un más definitivo estado "en sí - para sí", desencadenan el Tercer Impacto, lo cual parecería consecuente, pero no es del todo coherente con la teoría original de los campos AT. Después de todo, incluso si el alma de un piloto y su madre se combinaban mediante el amor en un solo ser al interior del EVA, esto sólo reforzaba su campo AT como protección de la madre a su hijo y barrera que los aísla del resto del mundo. El amor romántico tampoco es un amor universal, ni podrían haber despertado estos eventos el amor cósmico de la madre Lilith hacia el resto del universo. Quizá en el Rebuild todo funciona distinto y cualquier cosa es válida, pero en tal caso, que alguien me lo explique.

Hemos visto cómo cada uno de los pilotos de EVA sigue aquí un camino de maduración bastante ejemplar y productivo. Podríamos incluso decir que el Rebuild es tan didáctico y motivador. Su intención es trillada, pero la logra de forma aceptable. También puede decirse que sigue en cierta medida el mensaje de la Cábala, lo cual sin embargo no garantiza una buena historia. Por otra parte, los personajes originales han quedado completamente irreconocibles. A los que antes les gustaba Evangelion, es natural que odien esta nueva película, que representa todo lo contrario. Para los que desconocían el clásico, esta quizá les traiga un mensaje de esperanza, pero dudo que los marque de por vida como marcó EVA a la generación de los 90s.

Ángeles
Adán / Llave de Nabucodonosor

Al parecer, los restos del primer ángel, que en el Rebuild no se ha reducido a un feto sino a un sistema nervioso en miniatura. Su cabeza parece una llave como dice su nombre, pero más que eso, es un Shakujo, un báculo de oración budista que en esta tradición sirve como instrumento de meditación para salir del yo y alcanzar el Satori, la absolución y la nada. Lleva el nombre del último gran rey de Babilonia, quien es mencionado en el libro de Daniel de la Biblia como un personaje cruel y ambicioso. Históricamente conquistó Jerusalén y construyó los jardines colgantes. Pero, hasta donde sé, no tiene ninguna llave. ¿Representa esto que NERV quiere conquistar la Jerusalén Celeste por la fuerza? ¿O es el proyecto de complementación

humana un desafío a Dios, igual que la torre de Babel que se parece a los jardines colgantes? No hay respuestas concretas, lo mejor en estos casos es que cada uno piense lo que quiera.

En la película, este objeto no llega de Alemania con Asuka, sino de Estados Unidos con Mari. Kaji lo saca de la base donde era guardado bajo siete sellos, los cuales hacen referencia a Apocalipsis 6:1 donde éstos son abiertos antes de que el mundo acabe. Por supuesto, la llave podría desencadenar el fin del mundo.

3-??
Este ángel reemplaza la posición de Gaghiel en la trama original, pero por lo demás no tiene nada en común con él. Tiene la forma de un esqueleto de serpiente con una doblez sólida al medio. En la cabeza lleva la máscara de hueso de todos los ángeles, y la razón que no sea del todo insustancial es que su barriga rechoncha guarda su núcleo vital. Tras estar congelado, logra escapar y llegar a la Llave de Nabucodonosor.

7-Matarael
Mantiene su forma arácnida, pero en este caso es bastante más abstracto, compuesto apenas por algunas líneas negras que se intersectan, sin un cuerpo sólido. Incluso la esfera que sobresale de su centro a modo de cabeza, cubierta con la máscara de hueso, resulta ser un señuelo, y su núcleo recién se materializa después de que éste es destruido. Sus patas congelan el agua al tocarla, de modo que puede apoyarse sobre el mismo hielo que genera. Sin embargo, muere de forma casi instantánea al enfrentarse a Asuka, quien le cae encima y la pisa, como a un bicho.

8-Sahaquiel
El ángel que cae del cielo, para autodestruirse como una bomba contra el geofrente, en este caso inicia como una esfera negra transparente cubierta de ojos. Sin embargo, a medida que desciende hacia la tierra, cambia de forma al desplegar

9-Bardiel
Su presencia más visible es una viscosidad azul que cubre la cápsula del EVA03 y se posesiona de él y su piloto. En este caso, al intentar ahorcar al EVA01, despliega un para adicional de brazos que lo vuelven más vistoso, y también vemos su viscosidad azul trepando por el cuello del EVA01. Es destruido por el Dummy Plug System, que en este caso también es una máquina más vistosa que literalmente se cierne sobre Shinji y esposa sus manos para destrozar al ángel.

10-Zeruel
Además de lanzar poderosos rayos de su rostro y poseer un poderoso campo AT, posee largas láminas cortantes, que en este caso son negras y componen la mayoría de su cuerpo que acaba deshaciendo en una maraña de tentáculos. Su núcleo originalmente está a la vista, pero se recubre con un caparazón cuando Rei y Mari le arrojan una bomba. Luego devora al EVA00 e incorpora su cuerpo a su

estructura, con lo que la parte inicial del ángel no es más que una cabeza montado sobre un gran cuerpo de mujer desnuda. Al hacer esto, Misato dice que podría entrar al Dogma Central sin provocar que éste se autodestruya, pues no sería detectado como ángel sino que adquiere el patrón de un EVA. Finalmente, Shinji lo destruye al entrar en estado Berserk.

EVAs
02
Tiene una gran cresta amarilla en la frente que cambia su aspecto. Es piloteado primero por Asuka y luego por Mari. Según su primera tripulante, es "el primer Evangelion genuino", pues los prototipos 00 y 01 eran experimentales. Su segunda piloto le induce un estado berserk artificial mediante el código "The Beast", pero ni siquiera de esa forma logra vencer a Zeruel.

03
En este caso tiene una placa roja en medio del rostro, lo cual vuelve su diseño un poco menos fatídico. Eso se compensa con el hecho de que es cargado de forma mucho más vistosa sobre una gran cruz de acero. Su piloto no es Touji, sino Asuka, quien dice que, de convertirse en su piloto definitiva, lo mandará a pintar de rojo. Sin embargo, igualmente es poseído por el ángel Bardiel y destruido por el Dummy Plug System con las manos de Shinji.

04
Igual que en la versión original, el EVA04 sólo es mencionado, y lo único que sabemos de él es que ha estallado y desaparecido de forma misteriosa, probablemente a causa de Bardiel. En fin, según el merchandising era blanco.

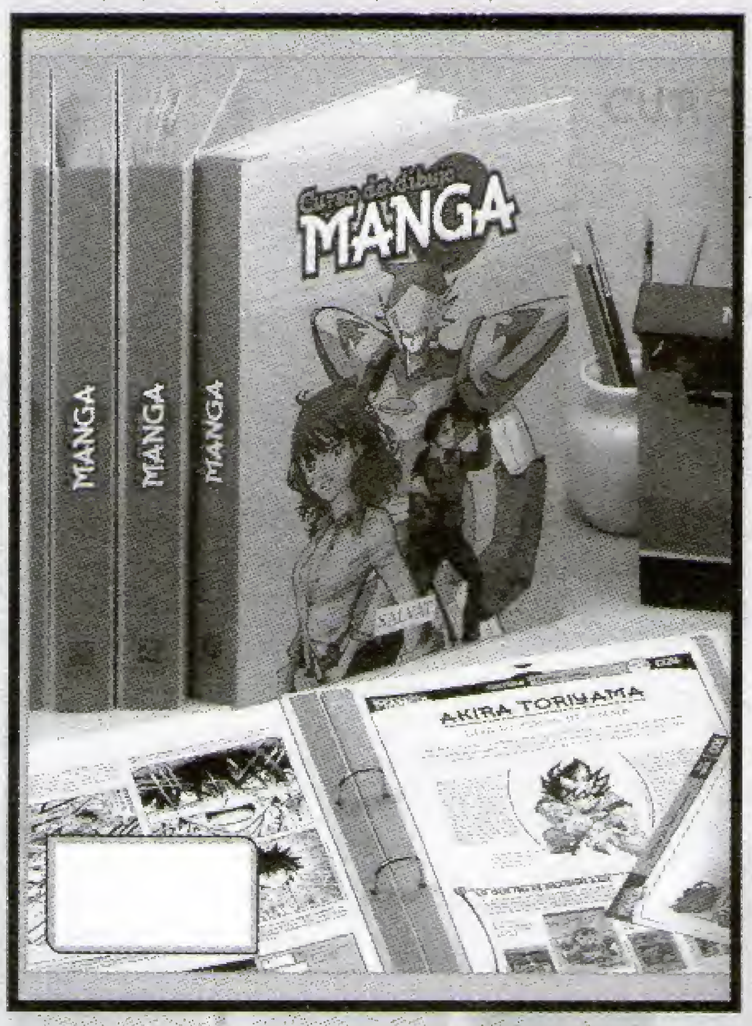
05
Es el primer EVA en aparecer en la película, piloteado por Mari. Tiene un diseño completamente distinto al de los demás. Su color verde militar manchado lo hacen ver como un dinosaurio. Sus ruedas y lanza resultan totalmente ineficientes contra el primer y único ángel con el que se enfrenta. Mari lo autodestruye para acabar con su enemigo, pero también para crear caos y permitir que Kaji escape con la llave de Nabucodonosor.

06
Después de los créditos finales, cae de la Luna para atravesar a Shinji con una lanza de Longinus y detener el Tercer Impacto. Su asiento de piloto tiene un diseño a lo art nouveau con un par de alas que hacen alusión a la naturaleza angélica de Kaworu. Pero sigue siendo bastante poco lo que vemos tanto del EVA como de su piloto.

Fuentes:
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. Fenomenología del espíritu. Valencia: Pre-textos, 2006.
Papus (Docteur Gérard Encausse). Le tarot des Bohemiens. Paris: Dangels, 1916.

LA ESTUPIDA SABIDURIA DE LAS MASAS

Si bien el staff de la revista esta de acuerdo con muchas opiniones del articulo, no son los términos que necesariamente usaríamos.



Ya que el editor me pidió amablemente un artículo mas (escribe lo que quieras), saque de mi cajón de recuerdos, un artículo que escribí hace más de diez años atrás y que nunca se llego a publicar en ninguna revista. Y aunque ha pasado una década sigue siendo de actualidad, ya que nuestro país parece seguir los pasos de Walt Disney*.

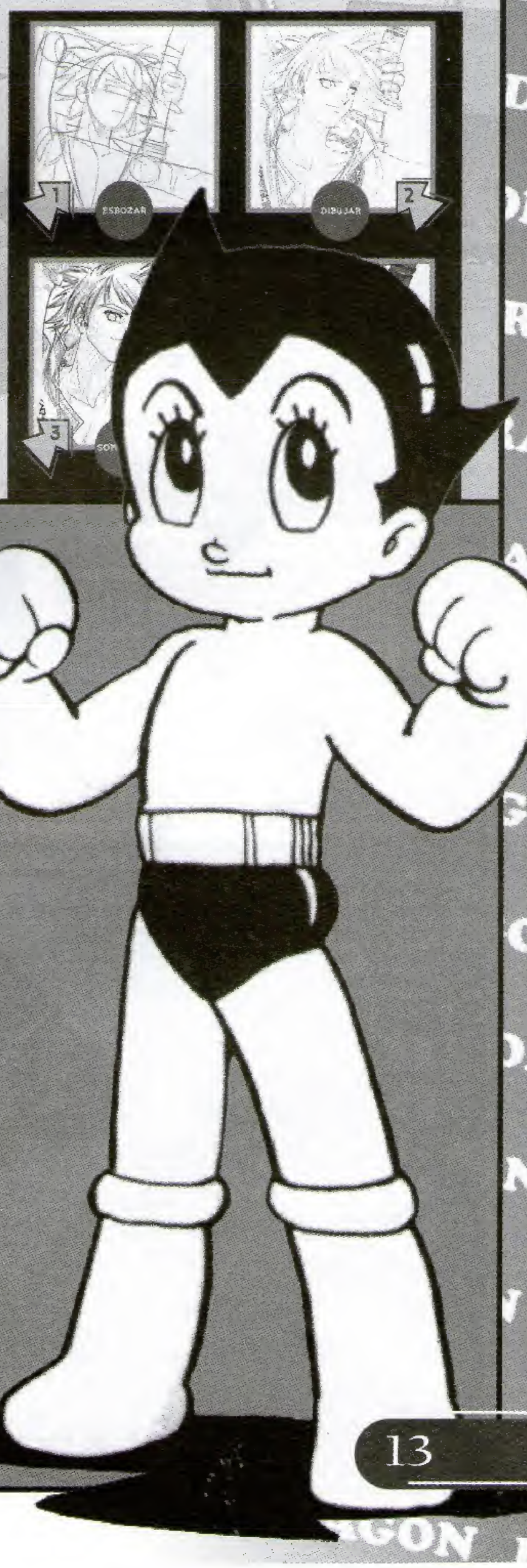
1-Mentiras Verdaderas ó 2 -"La estúpida sabiduría de las masas".

Voy a dividir el articulo en varias secciones, porque cada tema va a ser directo y puntual, y si no lo entiendes es porque el segundo titulo esta hecho para tí… de nada.

La delgada línea negra:

"El manga se entinta con línea delgada". Esa es la frase mas usada por los mangakas peruanos desde que se inicio (a mediados de los 90's) el movimiento para reproducir mangas en el Perú. Lo único que oculta esta frase es la ignorancia y la ociosidad. Ignorancia porque el manga no se entinta con una línea delgada, son los animes los que se entintan con línea delgada. ¿No lo crees? Coge cualquier manga y mira su línea de entintado. Obsérvalo y estúdialo, vas a encontrar líneas de valor, no son líneas continuas del mismo grosor, sino que algunas aumentan el grosor levemente (o mucho) para dar sensación de volumen. Nuestra fauna confundió manga con anime y cree que ambos rigen las mismas reglas de producción. En el anime si se mantiene una línea delgada. Solamente mira cualquier anime… y compáralo con su versión manga.

***Walt Disney fue puesto en estado criogénico en 1966. O sea, se congelo y su cuerpo aun se conserva esperando el futuro.**



Ozamu Tezuka:

Nace el 3 de Noviembre de 1928 en la ciudad de Toyonaka, prefectura de Osaka. Su licencia en medicina por la universidad de Osaka y obtiene el titulo de doctor. En 1946 debuta con "Maachan no nikki" (el diario de Maachan). En 1947 obtiene un enorme éxito con "Shintakarajima" (la nueva isla del tesoro). A partir de entonces, se dedica a consolidar el comic argumental en Japón. Asimismo, deja un inestimable legado en el campo de la animación. Sus obras mas representativas son "tetsuwan Atom" (Astroboy), "Ribon no Kishi" (la princesa caballero), "Hi no Tori" (Fenix), "Jungle Taitei (el emperador de la jungla), "Black Jack", "Buddha" (Buda), "Adolf ni tsugu" (Adolf), etc.

Sobre Metrópolis y lo significo para el maestro:

Poco a poco la producción de Tezuka esta siendo traducida y difundida a nivel mundial. Metrópolis vendría a ser uno de sus "pecados" de juventud, realizado en 1949 cuando Tezuka solo tenía 21 años.

Por aquel entonces, como cuenta el autor hacia solo un par de años que el autor había debutado profesionalmente como autor de manga paralelamente a sus estudios de medicina, si bien, y pese a alcanzar el doctorado, no llegaría a ejercer como medico debido a su creciente éxito como historietista, aunque ya llevaba muchos años antes produciendo sus propias historietas,

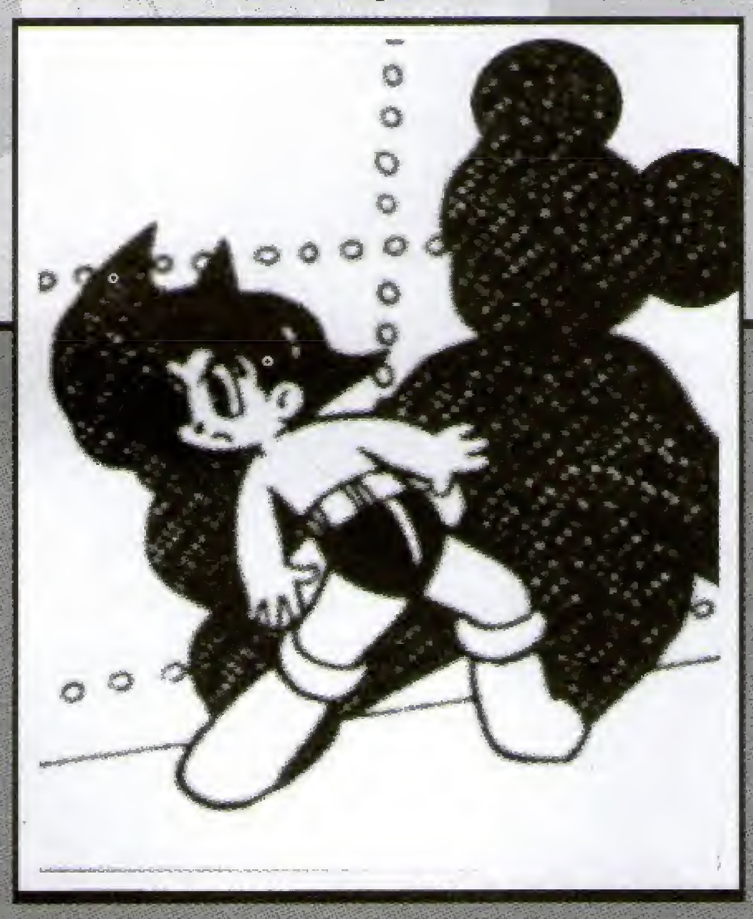
Ya hable de la ignorancia, ahora toca el turno a la ociosidad.

Es muy fácil tomar un dibujo a lápiz y entintarlo con estilógrafo. Eso es lo que hacen nuestros mangakas. Las herramientas para entintar son la pluma o el pincel; pero, ya que estas merecen paciencia y tiempo para saber emplearlas se desecharon... ¡el mangaka peruano no tiene tiempo para eso! Y por "eso" su trabajo tiene la calidad de la que presume... o sea ninguna. Mira sino los trabajos en Mangakan, Tenkaichi (trabajos peruanos que vieron la luz a finales de los 90's) y todos los fanzines aparecidos en nuestro medio. Ah claro, con el tiempo a aparecido el "Art-Line", la herramienta precisa para el mangaka peruano... ¡solo destapa y entinta, la punta se encarga del resto!

Consejo: La próxima vez que un mangaka (obviamente peruano) te enseñe sus trabajos pregúntale si entinta con pincel o con pluma... y observa su cara... el movimiento de un solo musculo facial podrá demostrarte (sin lugar a dudas) que el tipo no sabe de que diablos estas hablando... aunque luego te venga con el cuento de las nuevas técnicas venidas de Japón y mas cosas, sabrás que esta metiéndote un cuentaso aprista...tan común entre los años 2006-al 2011...y mas allá.

Mirando al cielo:

Osamu Tezuka: el mas grande (sino sabes quien es mejor cierra esta revista y dedícate a ser campeón mundial de trompo), "manga no sama", el Dios del manga. YA.



de hecho, Metrópolis recoge algunas ideas de un manga que dibujo como aficionado en 1944, El hombre fantasma.

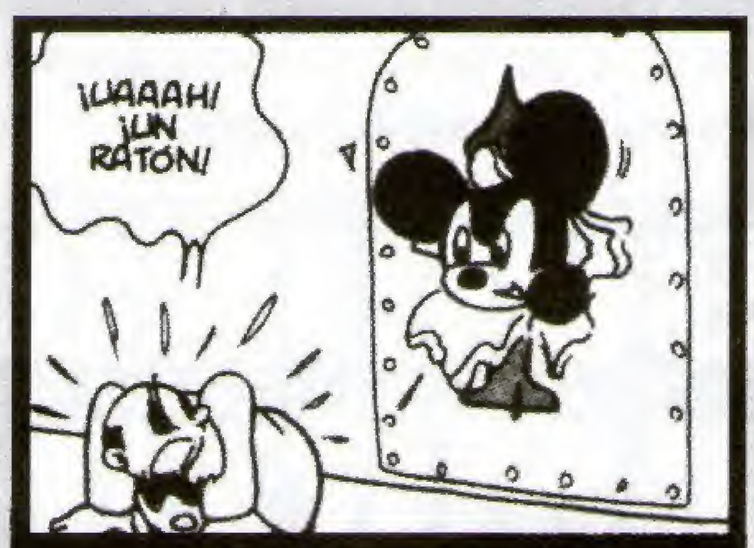
Aunque antes de Tezuka ya hacia décadas que existía la historieta japonesa, fue él quien contribuyo al desarrollo y consolidación en su país de los story manga, es decir, los mangas de larga duración. ShintaKarajima surgida en 1947, rompería moldes de todo lo producido hasta entonces en Japón en materia viñetera. A partir de entonces, Tezuka lanzaría otros story mangas aparecidos directamente en tomo para varias editoriales de Osaka, presentados habitualmente en el formato de Akabon (libros rojos) hasta principios de los 50's, cuando Tezuka ya comienza a trabajar para las revista de manga de las grandes editoriales de Tokio.

Influencias externas:

Metrópolis constituye la segunda entrega de una trilogía que comprende Lost World (1948) y Next World (1951). En todas ellas Tezuka muestra su admiración por los progresos técnicos y científicos que supuestamente nos deparará el futuro, pero también su preocupación por que la propia raza humana siga empeñada en crear guerras y conflictos. No olvidemos que , pocos años atrás, había concluido la II Guerra Mundial.

El titulo del presente manga es adaptado de la película del mismo nombre dirigida en 1927 por Fritz Lang, aunque nada tiene que ver con el argumento: a pesar de que Tezuka había sido un cinéfilo consumado, en realidad tan solo había visto un fotograma de dicha cinta en el momento de realizar su manga; uno de los protagonistas del mismo, el robot Michi, esta basado en su única imagen. En el aspecto grafico, metrópolis exhibe la omnipresente pasión que Tezuka sentía por Walt Disney y sus diseños redondos. Pero igualmente la influencia de otros norteamericanos como George McManus, pionero de a línea clara.

Osamu Tezuka no pudo vivir lo suficiente, lamentablemente, para presenciar la gran difusión a nivel global de su obra, pero el hecho de que sus mangas sigan encandilando a millones de lectores de todo el mundo lo habrían hecho sentirse muy orgulloso; en especial, porque sus evocaciones de la condición del ser humano, con sus virtudes y defectos, presentes en los mismos siguen aún hoy mas vigentes que nunca.



METROPOLIS DE TEZUKA

Cuando a un otaku se le menciona la deuda que el manga y el anime tienen con Disney, mejor aléjate… su cara tomara una expresión de furia, su piel comenzara a tomar un tono verdoso, sus músculos comenzaran a crecer hasta que rompa su camisa, y comenzara a gritar: "¡Triturar, liquidar, destruir!".

Aunque este dato es obviado por las nuevas generaciones de otakus. Es un hecho indiscutible y por demás estudiado y referenciado.

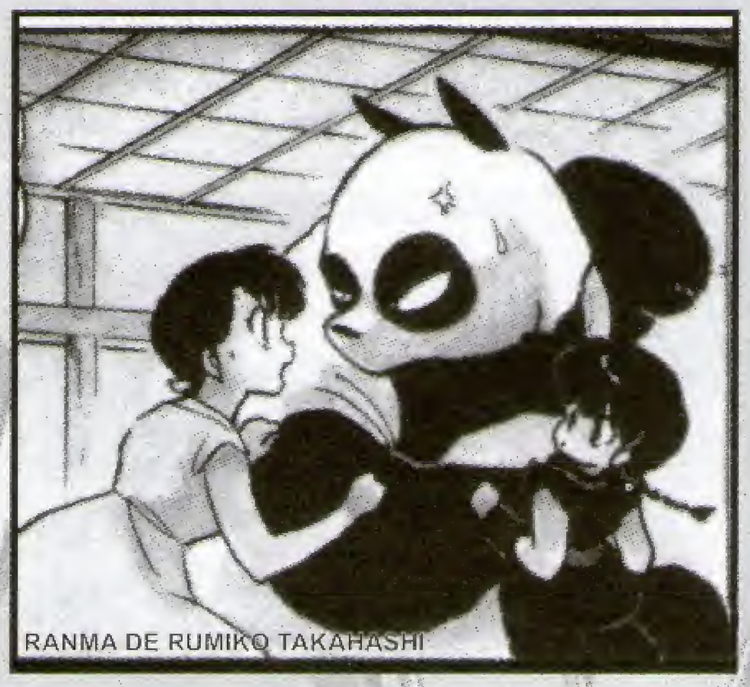
Volvamos en el pasado a la infancia de Osamu Tezuka, allá por los años 30's del siglo pasado (y principios de los 40's) y escuchen bien esto: La principales, y más importantes influencias de Tezuka provienen de la animación de la mano de los Estudios Disney y los estudios Fleischer. (Busca en internet, culturízate).

Tezuka utilizo un estilo cinematográfico para hacer mas emocionante y espectacular la narrativa, esta condujo a una composición de pagina mas ágil y moderna y los personajes tuvieron una cuidada personalidad. Y no olvides un detalle…los ojos.

La peculiaridad de los ojos grandes la tomo Tezuka de Disney ¿alguien lo duda? Y esa es la principal característica que ostentan el anime y el manga, los ojos grandes. Expresión llevada a la enésima potencia por todos los que siguieron a Tezuka a través de las décadas… hasta el día de hoy.

Ya si no me quieres creer busca en libros del temas, busca en internet o en donde quieras…el Dios del manga hacia grandes los ojos de sus personajes por la influencia del Dios de los dibujos animados en Norteamérica…Walt Disney…y todos los que lo siguieron tienen esa deuda de por vida.

Concejo: Cuando un otaku terco (cada vez son menos) muestre los síntomas del "espasmo de furia", solamente muéstrale un dibujo de Mickey Mouse junto a uno de Astroboy de los años 40's; la furia desaparecerá para dar paso a un estado casi cataléptico causado por una explosión cósmica de "cultura".



RANMA DE RUMIKO TAKAHASHI

Cuando artistas diferentes se juntan para seguir un arte especifico y lo siguen con ciertas reglas y parámetros nos olvidamos de la palabra "estilo" y hablamos de "escuela".

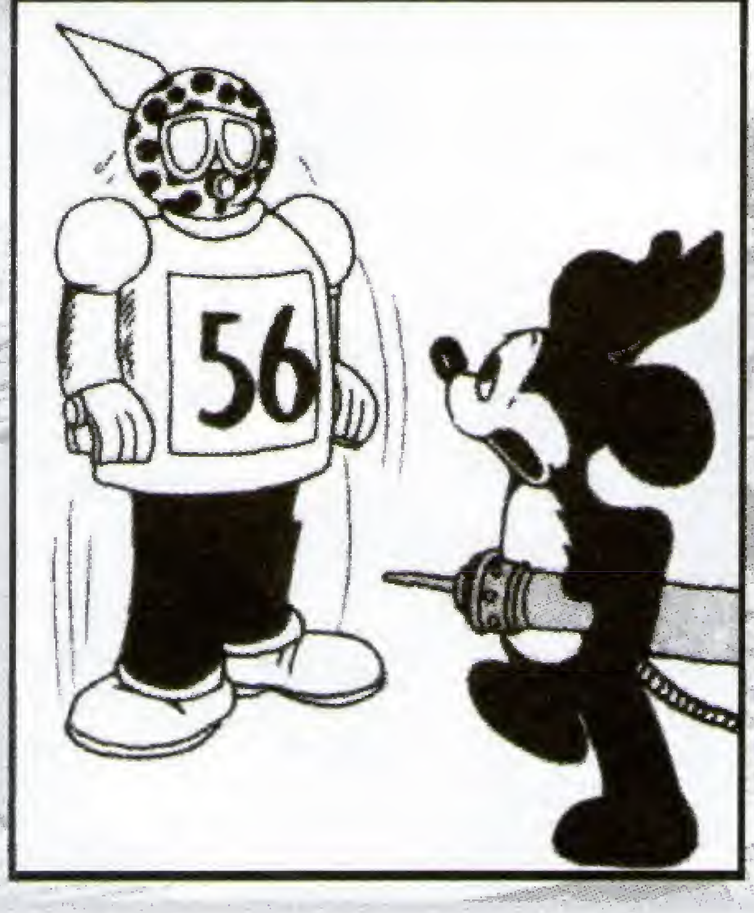
El manga y sus ojos grandes, sus líneas cinéticas, sus tiempos diferentes y su narrativa son seguidas por todos, absolutamente todos los mangakas. Algunos aportan cosas nuevas, otros obvian cosas, pero todos parten de reglas establecidas para seguirlas o innovarlas. Todos parten de las reglas de su "escuela", igual pasa con el comic.

En fin el "estilo" es lo que diferencia a un artista de otro dentro de la misma "escuela". Tan fácil como eso. Termino la clase.

Concejo: La próxima vez que hables de tus gustos con alguien y te mencione el "estilo comic" o "el estilo manga" puedes hacer dos cosas: o le explicas pacientemente lo que has leído en el artículo y le hace saber la cojudez que esta diciendo o llama al escuadrón mortal de la cultura. Mi tío Marco Aurelio Denegri o mi tia Martha estarán más que felices de desaparecer de este mundo a semejante… ¡bárbaro, salvaje, bestia!

Boris

¿INFLUENCIA DISNEY?



Estilo vs *Estilos:*

Llegamos al final del artículo y a la mejor frase de todas. Sin duda la mejor… "No me gusta el estilo comic"…o "No me gusta el estilo manga", dicho por fans de ambos comic o manga, ósea dicho por una legión de zombies y gente que no sabe de lo que habla. Explico…

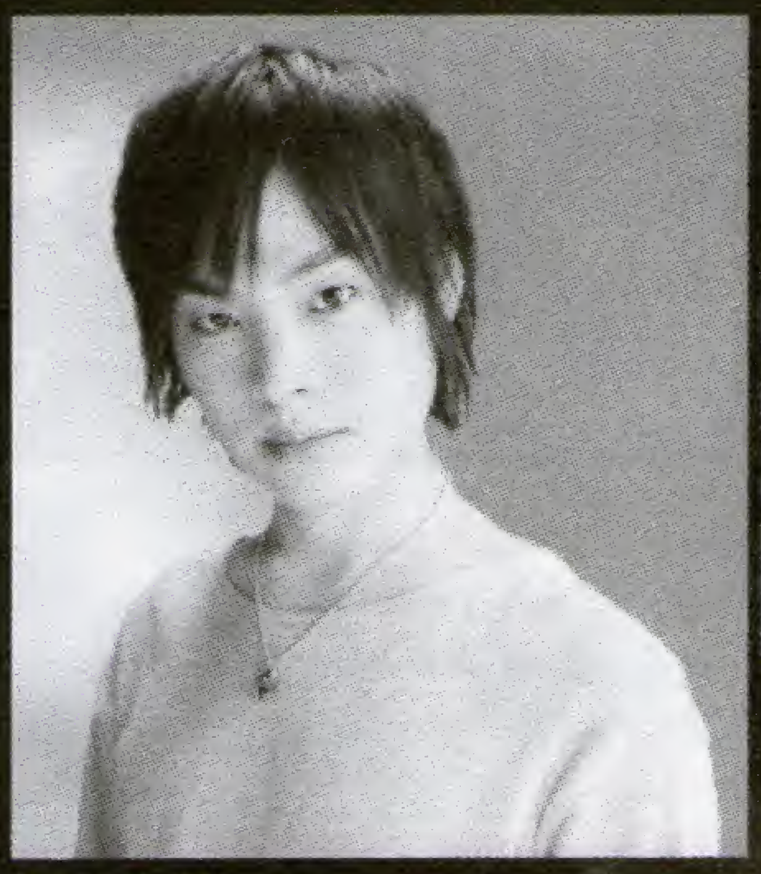
El estilo comic… no existe, el estilo manga… no existe. ¿No lo crees? Déjame explicarme:

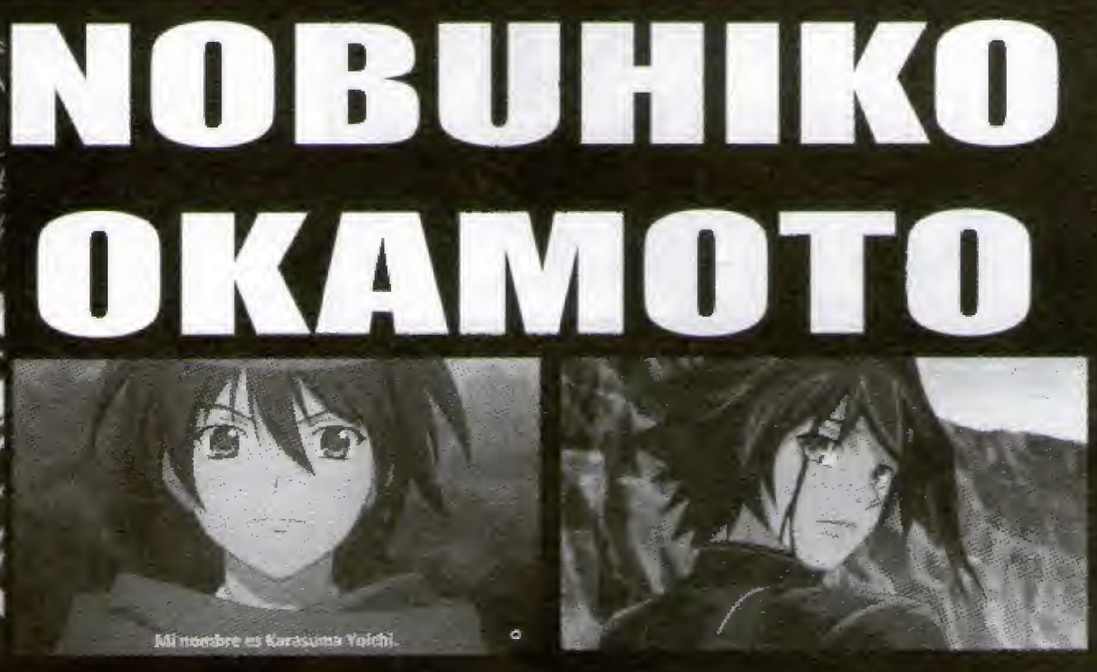
El diccionario de la Real Academia de la lengua Castellana define "estilo" como: "modo particular de un artista o una época". Eso es hablado y entendido en perfecto castellano. Algunos inteligentes ya entendieron… para los que no, aquí va la explicación…

Coge varios mangas o comics al azar y obsérvalos. Mira los comics y veras que el "estilo" de Jack Kirby no se parece al de Alan Moore, ni el de este a Bruce Timm, ni el de este a Jim Lee. Pasemos al manga: "el estilo" de Tezuka no se parece al de Utatane, ni el de este a Rumiko Takahashi, ni el de esta al Estudio Clamp.

Bueno ahora si (con un poco de retraso) hablaremos de un Seiyu joven, pero no por eso desconocido, muy por el contrario es un profesional consumado en el mercado japones. Por supuesto nos referimos a...

NOBUHIKO OKAMOTO





Nobuhiko Okamoto

"kgu kgu kgukgi kgu kgu kgi kge..." : Accelerator en To Aru Majutsu no Index

Graduado en el instituto de Shogi bajo el título de Sandan (tercer dan), ganador del premio a mejor seiyu novato en el año 2008 con solo contar con 3 protagónicos en distintas series desde su debut en la serie N.H.K ni Yokoso!, el ardid de este joven para filtrar su talento dentro de los siempre seiyus secundarios, de soporte o como vulgarmente se le llama "grunties", ha provocado una gran curiosidad personal, a parte de señalar el talento natural para interpretar diferentes roles con características diferentes y menguar su voz de acuerdo al papel establecido. Le ha llevado mucho tiempo y muchos roles para sobresalir del resto.

Remontándonos al 2006, su graduación en la primera línea de egresados de la agencia Pro*Fit bajo la tutela del veterano Yuki Shioya (Ryouta Miyagi en Slam Dunk!) paso desapercibida como tantos egresados que hay por año en agencias rivales. Su primera aparición en la pantalla y debut no fue de gran envergadura sin ningún punto relevante. J.C Staff sería la responsable de mantenerlo en el mapa, la serie Ghost Hunt le dio una oportunidad de hacer valida su presencia y talento, lastimosamente la fama se la llevo Kaori Nazuka afianzando aún más su posición en el mercado. Las posteriores apariciones de nuestro susodicho en el mismo año fueron opacas, menores y en producciones sin ningún brillo de popularidad. Por ese año pensó en regresar a su otra destreza, el Shogi, las dudas empezaron a invadirlo y entre bastidores Shioya-san empezaba a compartir algunas historias sobre el camino difícil que involucra aquel tipo de oficio que ha escogido, y que por lo pronto no debería abandonar la carrera sin darle el merecido esfuerzo.

2007 llegó, y trajo consigo el estelar que necesitaba, NOMAD le dio el empujón en la serie de temporada llamada SOLA, drama que llegó a ubicarse en buenos puestos de popularidad (en la región de kansai) y la popularidad no se hizo esperar, tanto Mamiko Noto y Mai Nakahara trajeron consigo el fandom japones. En la misma temporada Okamoto siguió desempeñándose en roles secundarios tratando de expandir su currículum. Terminada su labor en SOLA, consiguió un papel en otro proyecto de J.C Staff con el que comparte experiencia con Hanazawa, Potemayo involucro varias figuras importantes dentro del medio (Inoue Kikuko, Eri Kitamura, Rie Kugimiya) e hizo hincapié en la labor de muchos de sus novatos. Después de estos hechos Nobuhiko se empeño en ensayar más seguido dentro de las salas de su institución matriz, aceptando papeles regulares de lo que va del año.

BrainBase en el 2008 trajo consigo una de sus mejores obras realizadas, la singular Kure-nai fue sin duda alguna la epifanía que necesitaba él, el papel de Ryūji Kuhōin, sádico y desequilibrado por naturaleza fue reflejado perfectamente por su actuación, sin contar claro con el protagónico en la adaptación del popular RPG de Atlus, Persona. El asunto en cuestión podría haber tomado otro rumbo si Persona-Trinity Soul- de A-1 Pictures hubiera satisfecho a los fans de la franquicia, quienes vieron con malos ojos está representación del universo Megaten. El mes de octubre 2008 una vez más significo algo, la adaptación animada de las novelas de ocultismo y ficción To Aru Majutsu no Index producida por J.C Staff impulsaría tanto la carrera de este, como la de su similar Atsushi Abe. La interpretación de Accelerator fue única, haciéndose de todos los recursos para interpretar perfectamente el papel lo hizo merecedor de ser galardonado en la premiación en los Seiyu Awards. En el siguiente año y con su talento debidamente reconocido, conseguir papeles importantes dentro de producciones no le fue tan ajetreado como en sus primeros años, las puertas le eran abiertas para demostrar su esfuerzo a lo largo del camino que recorrió.

Layfon en la fantástica Chrome Shelled Regios, Karasuma Yoichi en la pícara Asu no Yoichi! y Makoto Kashino en la melosa Yumeiro Patissiere fueron sus interpretaciones más importantes dentro del año 2009, cada uno singular de otro afianzo su confianza dentro del medio, ya que como persona de carácter reservado pero de buen temple y agradecido con sus "sempais", regreso a mediados del año a la agencia Pro*Fit para diferentes clases y demostraciones a sus congéneres más jóvenes. Actualmente su participación es requerida mediante la agencia, siendo uno de los 13 seiyus a tiempo completo de la misma. Su participación en la serie Bakuman como Eiji Nizuma y en la nueva adaptación de Air Gear como "Ikki" esta confirmada, teniendo una agenda apretada para este año.

LOLIKON
¿ARTE O PERVENCION?

Hace algún tiempo los otakus estaban siendo vistos como gente enferma y trastornada, algo que se ha logrado superar con mucho esfuerzo. ¿Pero qué pasaría si una corriente otaku se vuelve ilegal? Lógicamente el que nos crean extraños seria poco, ya que seriamos considerados delincuentes. Este es el caso en el cual nos encontramos ahora, ya que un subgénero de la cultura otaku corre el peligro de volverse ilegal; la controversia sobre este caso es grande, la gente no tiene una noción clara sobre que tanto puede condenar una idea la llamada libertad de expresión. Al mismo tiempo la censura amenaza con apagar la creatividad y la libertad de expresión. Pero no se asusten, seguro que la mayoría no conoce a fondo este tema y mucho menos entiende por completo que es el lolikon. Es justamente este el motivo de este artículo, el cual advierto desde un principio que toca un tema serio, y cuya lectura recomiendo para mayores de 12 años, no porque sea algo obsceno o solo para mayores, sino porque contiene algunos conceptos que un niño tal vez no entienda del todo.

¿Qué es el Lolikon?

El lolikon (rorikon) es una contracción de la frase "lolita complex" (complejo de lolita), y se refiere a la psicopatología o socio patología de chicas pre adolecentes que gusten de tener relaciones sentimentales o y/o sexuales con varones mayores de 20 años; a la vez se usa también para el caso contrario, para referirse a los hombres que se relacionan con lolitas; así como a mujeres mayores que aparentan tener una edad igual o menor de 16 años. Una lolita es por tal caso una chica joven que guste de chicos mayores, o una niña con actitudes de adulta (aunque se relacione con chicos de su misma edad), y también puede ser una mujer con el aspecto físico de una adolecente. Este término deriva de la descripción psicológica de la protagonista de la novela *Lolita*, de Vladimir Nabokov.

El lolikon en el anime y manga no es un género en sí, sino más bien un subgénero de complemento. Este subgénero se refiere directamente a los títulos que tengan de protagonista o coprotagonista a una lolita, ya sea por el aspecto del diseño o por la trama. Mejor dicho un anime Lolikon puede ser una serie donde la protagonista sea una chica de 11 años (como en Naisho no Tsubomi) o también una mayor que tenga el diseño de una niña (como lucky star, que las protagonistas tienen 17 pero parecen de 11). Pero no se deben confundir, ya que los kodomos (dirigido a público infantil) no son lolikon, aunque sus protagonistas tengan corta edad, ya que el lolikon está dirigido a un publico mayor de adolecentes y adultos, por lo cual es común encontrar títulos lolikon con tramas maduras, como también ecchi (pícaro) y hentai (pornográfico).

Rorikon: El arte que roza lo ilegal

El rorikon y el lolikon son lo mismo, la única diferencia en su escritura (occidental), es por cuestiones de lenguaje (ya saben eso de los asiáticos y su forma de pronunciar la "R" y "L"), pero en occidente cuando nos referimos a lolikon generalmente es en relación a la animación y manga. Sin embargo el termino rorikon suele usarse para referirnos a personas reales. En Japón (y actualmente en algunos países occidentales) existe la corriente de modelaje infantil, si bien eso no parece raro, la diferencia básica de esta corriente y de la típica de catalogo donde se ofrecen productos y las modelos solo están de apoyo visual, es que se suele trabajar con niñas a las que lanzan de Idol.

Las llamadas junior Idols son modelos de photobook, es decir revistas donde lo único que se exhibe como producto es la imagen de la

idol.

Si bien la mayoría de las junior idols solo modelan en forma linda y encantadora mostrando la imagen de niñas buenas, algunas lo hacen de forma sensual y sugestiva; la diferencia de las publicaciones consiste básicamente en la edad de la modelo y el público objetivo al que se dirige. Actualmente existen una gran cantidad de reformas que regulan este tipo de producciones, para evitar que se cometan excesos. Sin embargo, no fue hasta mediados de 90's que se tomo conciencia de esto, por lo cual durante años se permitieron muchos excesos al exhibir a las menores de edad, llegando incluso a mostrarlas desnudas en algunas publicaciones, y aunque estas

producciones contaban con la supervisión de los padres y con un contexto artístico, no dejaban de exponer a menores de edad a un ambiente no idóneo para ellas; por lo cual considero adecuado las normativas que se impusieron. Actualmente muchas de las junior idol terminan por incursionar en otros ambientes artísticos, ya sea como cantantes, seiyuus o actrices; a la vez muchas actrices y cantantes (niñas y adolecentes) también se dan por hacer sus propias sesiones de junior idol, ya sea en fotos o videos (muchas veces en ambos).

La Lolita original

Lolita es el nombre de una novela escrita por Vladimir Nabokov, cuya historia nos cuenta sobre Humbert, un novelista que se hospeda en la casa de una guapa mujer llamada Charlotte Haze, quien vive con su hija de 12 años llamada Dolores (alias Lolita), este hombre se llega a casar con Charlotte, pero poco a poco se va atrapando en un juego de seducción mutua con la hija de esta, que es una chica precoz y promiscua. Esta obra explora en la psiquis de una persona obsesionada (Humbert) y en la de una seductora manipuladora (Lolita); a la vez se aleja de ser solo una novela erótica, ya que también es una muy buena muestra de literatura, como también es un estudio social del mundo moderno, donde los complejos y fijaciones psicológicas van de la mano con la indiferencia de la sociedad que prefiere hacerse de la vista gorda. También hace sobre notar la obsesión pasional por lo moralmente prohibido, algo que es propio del ser humano.

Esta novela tuvo una adaptación cinematográfica en 1962 de manos del genial Stanley Kubrick, quien logro superar todo tipo de censura con una extraordinaria dirección, al plantear todo en la mente del espectador, remplazando muchos de los hechos explícitos con simbolismos. Como curiosidad de esta clásica película cabe mencionar que el guion fue escrito por el mismo Vladimir Nabokov, y que la edad de Lolita se cambio a 14 años, pero Sue Lyon quien interpreto a esta chica tenía 16. En 1997 se rodo otra versión cinematográfica de este título, con la dirección de Adrian Lyne reconocido por hacer varias películas con matices eróticos como "Atracción fatal" y "Propuesta indecente", y con Dominique Swain interpretando a Lolita; esta cinta con menos censura y mas libertar para trabajar no tuvo tantos detractores, incluso algunos lo consideran mejor que la de Kubrick, pero esta es una opinión tonta, porque no toma en cuenta el entorno donde fueron realizadas, por lo cual no se les puede comparar, para hacerlo se debería considerar las limitaciones y las libertades que tuvo uno y otro.

Una historia polémica

Algunos se preguntaran como nació el lolikon como subgénero del manga y la animación, la verdad es que su origen es más inocente de lo que uno podría imaginar, el lolikon como se le conoce ahora tuvo su origen en los kodomos (Si, en las publicaciones dirigidas a los niños). Para poner un ejemplo de cómo fue la cosa mencionare un titulo conocido "Doraemon", en el cual en más de una ocasión debido a las travesuras de los protagonistas, muchos de sus personajes acaban desnudos y en situaciones graciosas; si bien la intención al hacer esto eran algo inocentonas, dio pie a que se apliquen las mismas situaciones en publicaciones dirigidas a otro público, así mesclando formulas y géneros fue como degenero en el lolikon moderno.

Cuando la corriente del lolikon se hizo fuerte, lo hizo con el hentai, es así que en 1984 se lanzo la primera ova de "Cream Lemon", la cual es la primera animación lolikon hentai que se hizo, a la fecha la serie Cream Lemon tiene 40 episodios (no todas las ovas son lolikon), muchos de ellos con historias auto conclusivas. Actualmente existen muchas publicaciones de lolikon hentai, entre ellas las más populares son las de las revistas "Comic Lo" y "Comic Rin", ambas del sello "Comic Tenma" de la editorial "Akane Shinsha". Hay también muchos mangakas de lolikon hentai reconocidos, tanto por su estilo grafico como por sus buenas (y en ocasiones tiernas) historias, entre ellos Inuboshi, Urajirou, Gorgeous Takarada, Nekogen y Aru Koga.

Pero no todo el lolikon que se publica es hentai, también los hay románticos y vivenciales, además de comedias que mesclan el ecchi, fanservice, moe, y otros géneros mas. Existen muchos títulos que no son considerados lolikon, pero que contienen algo de este en sus historias, en estos casos normalmente pasa inadvertido; solo para dar un ejemplo mencionare a "Sakura Card Captor", en donde la relación entre una de las compañeras de Sakura y su profesor, así como la fijación de Sakura con Yukito son claros ejemplos de Lolikon. Hay todo tipo de géneros en los cuales se desarrolla el lolikon, muchos de las publicaciones llegan a ser buenas y artísticas, pero otra gran parte solo son basura, que utilizan el lolikon para vender papel y tienen tan poco o nada rescatable, y lo único que hacen es dejar mal al sub genero y fomentar el rechazo hacia el mismo.

El éxito del lolikon hentai consiste en la simulación, la mayoría de seguidores de esta corriente solo buscan el moe del 2D, por lo cual consideran absurdo el pensar en una situación real parecida a esa, claro que uno no puede estar seguro que todos piensen así. Sin embargo, existe algo llamado "libre albedrio", es decir que si a uno no le gusta el lolikon pues que no lo consuma, porque nadie lo va a obligar; y aquellos que si les guste están en la libertad de seguir con su afición.

Cuestión legal

Durante mucho tiempo el lolikon ha sido presa de los ataque de grupos conservadores que lo consideran corruptor, acusándolo de fomentar la pederastia (fijación sexual hacia niños y/o niñas). Sin embargo los estudios psicológicos que se han realizado no encontraron motivo alguno para afirmar esto; además que muchos estudios sociales en distintos países (como Dinamarca, Alemania Occidental y Japón) encontraron coincidencia entre la disminución de los abusos sexuales (tanto a menores como a mayores) y el aumento de las publicaciones pornográficas, lo cual tampoco es una prueba válida, ya que esas coincidencias también pueden deberse a otros factores.

En los últimos años estos grupos han apuntado sus esfuerzos contra el manga y el anime, y lo digo así porque es la verdad, no solo se están metiendo con el lolikon sino que con todo el mundo otaku, ya que el lolikon (nos guste o no) es parte de la cultura otaku. De entre todos estos grupos que se llaman defensores de los niños, el más importante (y al único que yo personalmente considero) es la UNICEF; esta organización también considera al lolikon como explotación infantil y está haciendo lo posible por que se ilegalice y erradique definitivamente.

El 11 de enero del 2008 UNICEF Japón emitio una declaración pidiendo al gobierno acciones más drásticas contra la pornografía infantil, incluyendo la prohibición del lolikon, cosa que fue denegada. Pero esto no quedo ahí, este año la UNICEF ha vuelto a poner empeño a su

PROPAGANDA DE LA UNICEF CONTRA EL LOLIKON

guerra contra el lolikon, por lo cual ha realizado diversas campañas para que la gente crea que el lolikon es lo mismo que pornografía infantil. Este mismo año algunos políticos, grupos religiosos (relacionados al catolicismo), y otros grupos de protección al menor (incluyendo a la UNICEF) se juntaron para crear un solo frente y proponer un proyecto de ley que prohíba todo tipo de simulación de niños(as) de índole sexual, es decir el lolikon y regule toda publicación (ya sea anime, juegos o mangas); este proyecto de ley fue estudiado y luego de una votación fue rechazado, porque atentaba en muchas formas contra la libertad de expresión. Sin embargo se sabe que esta es solo la punta del iceberg en cuanto a esta lucha de opiniones se refiere, porque la UNICEF no descansara hasta que el lolikon sea eliminado de Japón.

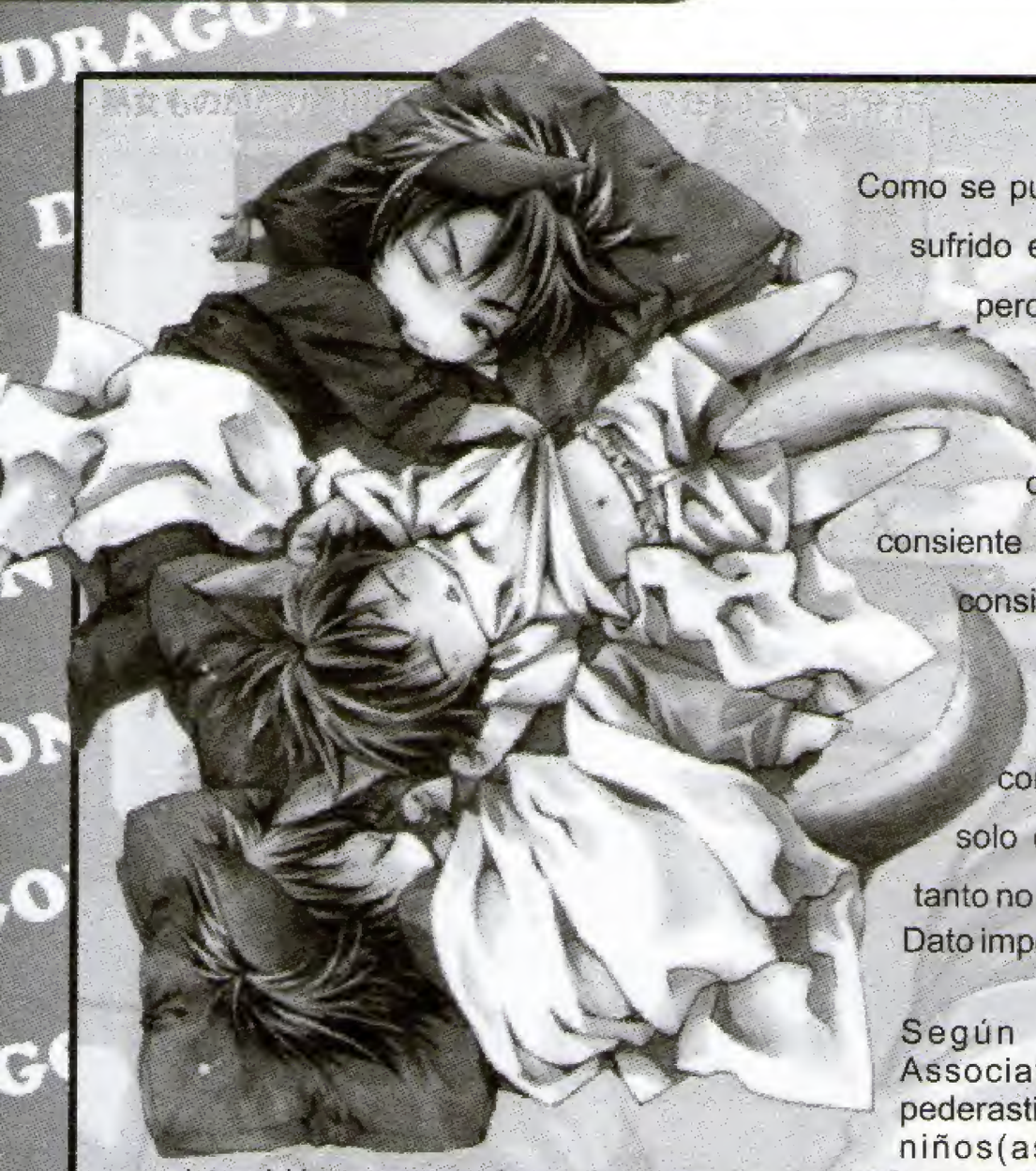
Incidentes legales relacionados con el lolikon ya han creado precedentes, porque la UNICEF ya ha logrado que se prohíba este tipo de representación en varios países (como en Chile, lo siento por ustedes hermanos del sur), lo cual ha llevado a los tribunales a más de uno. Por ejemplo En Sidney Australia un hombre fue condenado por pornografía infantil, debido a que en su computadora se encontró un comic erótico de los Simpson, lo cual desato el debate sobre si un personaje ficticio podía ser considerado legalmente como una persona real. Larry Sanger uno de los fundadores (ya retirado) de Wikipedia señalo que esta web contiene material de pornografía infantil en 2 categorías (lolikon y pedofilia), lo cual causo polémica, porque el material del que se hablaba eran solo dibujos. Google fue acusado de alojar pornografía infantil, por lo que retiro de su índice de respuesta los links de la pagina "Little White Butterflies" que contenía scans de doujinshis lolikon, debido a que alguien lo denuncio como pornografía infantil, Google no dio detalles sobre la denuncia ni del verdadero motivo del retiro, solo lo saco del índice de respuesta y reporto el sitio web al "Centro Nacional de Niños Perdidos y Explotados" como lo dictaminaba la ley. En Suecia un reconocido traductor de manga fue acusado y encontrado culpable de posesión de pornografía infantil, porque se encontraron en su computadora imágenes lolikon, cosa que es lógica por su trabajo; el punto es que el hombre no fue preso, sino que solo fue multado y se dejo la posibilidad de una apelación, en Suecia la posesión de la simulación grafica de infantes en actividad sexual es penada solo si se comparte o muestra a alguien; este caso ha polemizado en Suecia y algunos medios como el diario "Expressen" le han brindado su apoyo al traductor.

Es increíble ver como algunas personas y grupos que fueron fundados para proteger a las personas reales, se preocupen tanto por seres ficticios; a la vez es preocupante ver como desperdician esfuerzos para intentar ilegalizar algo que solo ocurre en la imaginación, lo cual significa que los recursos que se utilizan para estos propósitos se dejan de utilizar para proteger a niños reales. Si en verdad piensan considerar los casos ficticios como crímenes reales, y condenar a los creadores de estas obras ya sus lectores como criminales y cómplices; entonces toda persona que haya leído, escrito, visto, o actuado una obra ficticia (novela, serie, película, etc.) en la cual se cometiera algún crimen, también debería ir preso; por lo cual todo el mundo sería un criminal y todos sin excepción deberíamos refundirnos en la cárcel, suena estúpido ¿verdad?

Arte Vs Censura

La polémica sobre que puede estar escusado por el arte siempre ha sido muy grande, por muchos años los más puritanos y en ocasiones menos informados, atentan contra el arte por considerarlo grosero, obsceno e inmoral. Se pueden dar muchas referencias sobre esto, pero solo mencionare algunas para dejar entender la idea. Por ejemplo: En 1956 la película "Baby Doll" fue duramente criticada, incluso catalogada como inmoral; debido a que presentaba la historia de una chica infantil de corta edad (19 años, pero para la época era casi una niña, y legalmente menor de edad), que está casada con un hombre mayor, quien prometió a su suegro (cuando exhalaba sus últimos suspiros) no tener relaciones con esta, hasta que cumpla la mayoría de edad. Varios países cancelaron la proyección de la película debido a la polémica que causo, aun así lo buena que era le permitió ser nominada a los premios "Oscar" en 4 categorías distintas.

En la década de los 70' la controversia cubrió de sobre manera una película del cineasta francés Louis Malle, la cinta llamada "Pretty baby" (conocida también como niña bonita ó la pequeña) recibió una gran cantidad de ataques, debido a su temática fuerte (la prostitución) y a su protagonista, una hasta entonces desconocida Brooke Shields de 13 años, que aparece desnuda en la película, unos años después a la edad de 17 años la misma chica estelarizo "La laguna Azul", en la



cual también aparece desnuda, pero no de forma tan visual, a pesar de la trama tierna y simple , esta película fue catalogada por muchos como inmoral. Pero esta no fue la única película que fue criticada por estos motivos, también es esa década; la película "*Maladolescenza*" dirigida por Pier Giuseppe Murgia fue muy criticada y censurada en muchos países, debido a que en ella se pueden ver a 3 adolecentes desnudos en situaciones sexuales, lo cual era de lo más lógico porque la temática de la cinta era precisamente esa, explorar el lado lascivo de un adolecente perturbado.

Pero de las incontables cintas polémicas (por mostrar menores de edad desnudos) las más destacadas y consideradas de culto, son las del director y fotógrafo autodidacta David Hamilton; quien fue criticado en cierta ocasión, pero luego se gano el respeto y el respaldo de los artistas debido a lo bien logrado de su trabajo. David Hamilton tenía una fijación por mostrar la belleza de manera exaltada, así como por las formas redondas, empezó fotografiando frutas, pero unió sus dos pasiones cuando empezó a fotografiar chicas jóvenes desnudas y semidesnudas; el singular desenfoque de sus tomas, junto al contraste de colores suaves y grano duro dio pie a un nuevo estilo artístico que actualmente se conoce como *Hamiltoniano*.

Como se puede apreciar muchas obras han sufrido el ataque del pudor mal dirigido, pero lograron sobreponerse a estos y se ganaron el título de cultura que se merecían. Si estos casos donde se exhibían de forma consiente a menores de edad, se pueden considerar arte y por lo mismo no ser catalogados como dañinos. ¿Por qué considerar malo y corruptor a un género expresivo que solo ocurre en el imaginario y por lo tanto no afecta a nadie real?

Dato importante

Según la "American Psychiatric Association" (APA), la pedofilia o pederastia es el interés sexual hacia niños(as) de 12 o menos años, enfermedad relacionada a distintos factores como la personalidad, crianza y traumas; entre los cuales el más común es el miedo a relacionarse con adultos; a su vez un pederasta o pedófilo es alguien que tiene algún tipo de actividad sexual explicita con menores de 13 años. En tal caso se considera normal la atracción o gusto (incluso las relaciones románticas y/o sexuales) por adolecentes de 13 a mas años, sin que pase a ser una obsesión sexual; por este y más motivos no consideran al Lolikon como pederastia, ya que el estándar de fijación es mayor al de 12 años, además las representaciones graficas no son consideradas como actividad sexual. Es decir, aunque sea moralmente mal visto (incluso ilegal en algunos países), una relación con un menor de edad que pase de los 13 años es considerado un comportamiento psicológico normal, es por ese motivo que en muchos países no es ilegal que un adulto se relacione con adolecentes de 13 o más años, mientras sea con consentimiento. En todo caso queda claro que el lolikon no es pedofilia, pero si uno ve que su afición o simple atracción se transforma en obsesión, es mejor buscar ayuda especializada (psicológica), antes de terminar sufriendo algún trastorno (psicológico) que perjudique a uno mismo y/o a terceros.

Términos Relacionados

Shotakon: Es una contracción de la frase "Shōtarō complex", y es el opuesto masculino del lolikon, en el manga y anime se refiere a los títulos que traten sobre varones menores que se relaciones emocional o sexualmente, con varones mayores o varones de su misma edad, así como con mujeres de su misma edad. El nombre de Shotato es por referencia al protagonista de Tetsujin 28-gō.

Straight shota o Straigt shotakon: Es el término que se refiere específicamente a las relaciones (sentimentales y/o sexuales) entre varones menores y mujeres adultas.

Yaoi: Termino que se utiliza para definir relaciones emocionales y/o sexuales entre varones.

Sounen ai: Se refiere al amor entre hombres, es una versión ligera del Yaoi y suele enfocarse en las emociones.

Yuri: Es el término utilizado para referirse a las relaciones sentimentales y/o sexuales entre mujeres.

Shoujo ai: es literalmente amor entre chicas, y es una versión ligera del Yuri, suele enfocarse mayormente en las relaciones emocionales.

Futanari: es la definición de hermafroditas, es decir de personas que tienen ambos sexos, por lo cual los títulos futanari suelen contar historias que involucren a hermafroditas, ya sea con alguna mujer, varón u otra hermafrodita.

Toddlerkon: Es un subgénero nacido del lolikon y del shotakon, es el más nuevo y por suerte el menos popular de estos; trata de situaciones que involucren a niños de edad pre escolar en situaciones sexuales o de doble sentido. El termino Toddlerkon viene de la contracción de la frase "Toddler Complex", toddler en ingles se usa para referirse a niños menores de 3 años.

PD: En esta ocasión me quede sin espacio, por lo cual no pude incluir las reseñas sobre algunas series relacionadas al tema tratado, pero les prometo que en el siguiente número estará incluido, así que esperen que se viene la "invasión Loli".

CARLOS CORONADO

El regreso del *Air-treak*

La editorial Kodansha anuncio una nueva adaptación animada del manga más popular del autor Oh Great!, *Air Gear: Kuro no Hane to Nemuri no Mori -Break on the Sky-* (Air Gear: el sueño de las plumas negras – saltar sobre el cielo). Después de 4 años el proyecto animado es reanudado con nuevas sorpresas dentro del staff, cast y casa productora. Satelight (Macross Zero, Macross Frontier, GUIN Saga) es el estudio responsable de la animación, la dirección de está se encontrara en las manos de Shinji Ishihara, conocido por su reciente trabajo en la serie Fairy Tail con igual responsabilidad, en los diseños Osamu Horiuchi (Last Exile, Ga Rei-Zero, Full Metal Panic!) y en el diseño mecánico el Ingeniero Thomas Romaní, quien estuvo a cargo de la serie animada francesa Code Lyoko.

Junto con el radical cambio de estudio y cabezas de producción, a mediados del presente año se convoco una serie de audiciones para los roles de los personajes. Nobuhiko Okamoto interpretará a "Ikki" Minami y su similar, Haruka Tomatsu será Ringo Noyomano en está nueva OVA. Su lanzamiento está confirmado junto con el volumen número 30 del manga, el 17 de noviembre.

Coppelion: una apocalíptica historia.

En la edición de Septiembre el semanal *Young Magazine* presento en un anuncio la adaptación animada del manga de *Tomonori Inoue.*

Japón, año 2036, el gobierno crea un cuerpo especial para penetrar dentro del área que una vez fue su capital, Tokio. El cual ahora solo es un gran páramo abandonado por la alta radiación producida por un incidente nuclear que data unos 20 años.

Hasta ahora sin una fecha de su estreno el manga cuenta con 8 volúmenes publicados por la editorial Kodansha.

Trigun: Badlands Rumble: DVD y Blu-ray anunciados

Aproximadamente 10 años después de su ultima presentación animada, Trigun volvió a la pantalla grande en los cines japoneses el pasado 24 de abril del presente año. La web de Comic Natalie presento como fecha de ventas de la película en sus dos formatos diferentes el día 15 de diciembre. La primera edición del DVD y Blu-ray será limitado, incluyendo como extras los dos tomos del manga ***Gekijoban Trigun Bangai-hen: Dodongo Kyodai Honeycombed Village no Ketto.***

En el contenido de está primera edición también se encontrarán las escenas borradas durante la edición de la película para el cine, entrevista al director-creador Satoshi Nishimura y a los actores de voz Hiromi Tsuru (Meryl Stryfe) y al veterano Masaya Onosaka (**Vash the Stampede), además del corto colofón** "Kuroneko-sama's Treasure Chest".

La edición Standard no contendrá todo lo antes mencionado.

Rápidos y furiosos…

El film producido por MadHouse y estrenado en el festival Internacional de Locarno del 2009, ***RedLine*** *por fin será estrenada dentro de su ámbito local, Japón. La fecha de estreno en el Cinema Shinjuku Wald9* es el 09 de Octubre.

Takeshi Koike (director) y Katsuhito Ishii (creador) han recorrido el mundo presentando está película en diferentes festivales de cine entre Europa y Oceanía.

Una serialización manga se ha confirmado en la Comi-Con en E.E.U.U, en las proximas fechas se sabrá la fecha de lanzamiento y la editorial encargada.

RedLine, el máximo, el límite de combustión de un motor antes de entrar en una zona de peligro dentro de la integridad del vehículo y piloto. Cada 5 años se celebra este tipo de carreras dentro del límite de locura y gloria que solo los más osados llegan a participar, el universo ofrece una gama diferente de obstáculos y escenarios dando como resultado un mínimo de concursantes ilesos, pero solo un ganador.

Mitsudomoe – Hitoha *approves* ***second season***

En el décimo volumen publicado por la editorial Akita Shoten (Baki, Battle Royal, Saint Seiya-Lost Canvas, etc) se ha anunciado la secuela de la serie estrenada en Julio, Mitsudomoe. La segunda temporada se televisara en el primer mes del año 2011, y solo se han confirmado ocho episodios.

La historia gira en torno a los malentendidos, vivencias y problemas de las trillizas Marui: Mitsuba, Futaba e Hitoha. Las cuales irónicamente representan el concepto sintoísta *Hombre-Tierra-Cielo*, solo el involucrarse con ellas da un sin fin de dolores de cabeza, el cual Satoshi Yabe, profesor de estas niñas tiene que aguantar.

El manga de la autora, Norio Sakurai hasta el momento ha llegado a vender el total del tiraje gracias a la adaptación animada colándose entre los 20 mangas más vendidos e incrementando el numero de fans de está comedia física y picara en muchos sentidos.

Reeves y la BEPOP

El lunes 6 de septiembre, Reeves declaro que el proyecto de la película Live-action de Cowboy Bepop todavía se encuentra en pie, pero no se tiene alguna respuesta complaciente.

La declaración fue la siguiente:

"No he oído nada de ello, ellos señalaron que el guión era muy caro. Yo no sé si ellos van a…el costo es enorme, como, medio billón de dólares para realizar ese guión. Por tanto, desconozco el destino de ello por el momento…"

El proyecto iniciándose en el 2008 y confirmada oficialmente en enero del 2009 no ha visto algún avance ejecutivo, ya que los productores americanos implicados solo pueden "echarse para atrás" en cuanto a la inversión refiere.

El guionista Peter Craig no ha hecho un comentario al respecto, en cuanto a los responsables japoneses: Shinichiro Watanabe (creador y director de la serie original), Keiko Nobunoto (guionista original) y el co-fundador del ahora estudio BONES Masahiko Minami, encargados de la supervisión del proyecto fueron comunicados de un cambio en el guión presentado, la respuesta a ello no se ha hecho a la luz.

NOTICIAS

Strong World: líder en Oricon

La estudio de mercado de la empresa *Oricon Communications* ha anunciado que entre el 30 de agosto al 11 de septiembre la décima película de aniversario de One Piece se ha posicionado como la más vendida. El hecho no solo se le atribuye a la versión Blu-ray o DVD, sino que en sus dos formatos han prácticamente roto el índice de ventas solo comparándose a la venta del álbum de Michael Jackson en su formato regular y Deluxe el pasado febrero del presente año.

Hasta la fecha se han vendido más de 30000 copias del film, que incluyen escenas extras a comparación de lo visto en los cines, esto fue a petición del mangaka y autor Oda, quien participo en la producción de la misma.

MOE y calidad, ¿juntos otra vez?

NOITAMINA, bloque de televisión perteneciente a FUJI TV con el fin de enriquecer el concepto actual de animación e instigar la producción de la cultura audio-visual ha visto en su futura cartelera la serie FRACTALE, la cual sería estrenada en enero del 2011.

NOITAMINA (*Animation* al revés) se ha caracterizado por producciones singulares en el ámbito actual, entre ellas Honey and Clover, Paradise Kiss, Nodame Cantabile, Higashi no Eden, Tatami Galaxy, etc. Actualmente en su cartelera se encuentra la serie SHIKI y la próxima a estrenarse Kuragehime.

El comunicado se hizo expreso en la revista Newtype y que el afamado director Yutaka Yamamoto (Suzumiya Haruhi, Lucky Star, Kannagi) estaría a la cabeza del proyecto. En el staff se encontrará a la guionista Mari Okada (Toradora!, Kuroshitsuji) y al ilustrador *Hidari* como diseñador original de los personajes. La historia nos lleva a un nuevo mundo, donde al extremo de un continente se encuentran unas islas que dependen de un sistema angular llamado "Fractale System" y que este está al borde del colapso. Kurain, el protagonista de la historia, emprende una búsqueda que muchos consideran inútil. Furyune, aquel nombre solo lo llevará a explorar los secretos de su mundo, así como dominar los secretos del Fractale.

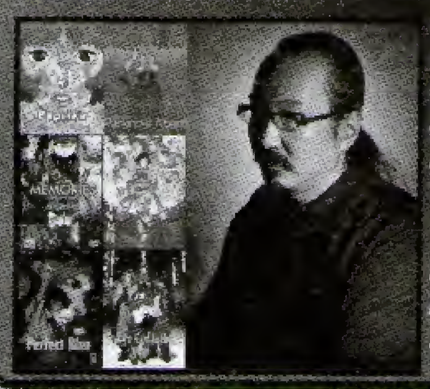
Clasificada como una serie de Sci-fi (ciencia ficción), la esperanza de un buen show queda sembrado en muchos fans del director en cuestión.

Vida, memoria y sueños

Mientras trabajaba en su próximo film a estrenarse, The Machine Dream (la maquina de los sueños), en el mes de mayo Satoshi Kon fue a un chequeo en el hospital de Musashino, donde un cardiólogo perteneciente a la cruz roja le comunico un fatídico resultado, diagnosticado con cáncer al páncreas, la esperanza era nula ya que su estado era terminal. La esperanza de vida que le comunicaron era de medio año como máximo.

Retirándose del trabajo, solo quiso pasar los últimos meses de aliento con su familia, varios amigos y conocidos fueron a visitarlo, algunos de ellos miembros del staff pertenecientes a MADHOUSE, quien fue la empresa que llevo a cabo muchos de sus proyectos como profesional.

Solo se sabe de un maestro a la hora en que el mundo lo pierde, y la ironía reside en el ambiguo dicho urbano que alguna vez se ha oído en las calles. El 24 de agosto Satoshi Kon expiro, su familia organizo el velorio, el cual solo asistirían las personas más arraigadas a este personaje tan peculiar. Tiempo después de su muerte, en E.E.U.U , Europa y Asia nuevamente proyectaron muchas de las películas realizadas por Kon, como un tributo póstumo y con un significado profundo, el legado que el dejo al mundo de la cinematografía y al espectador.

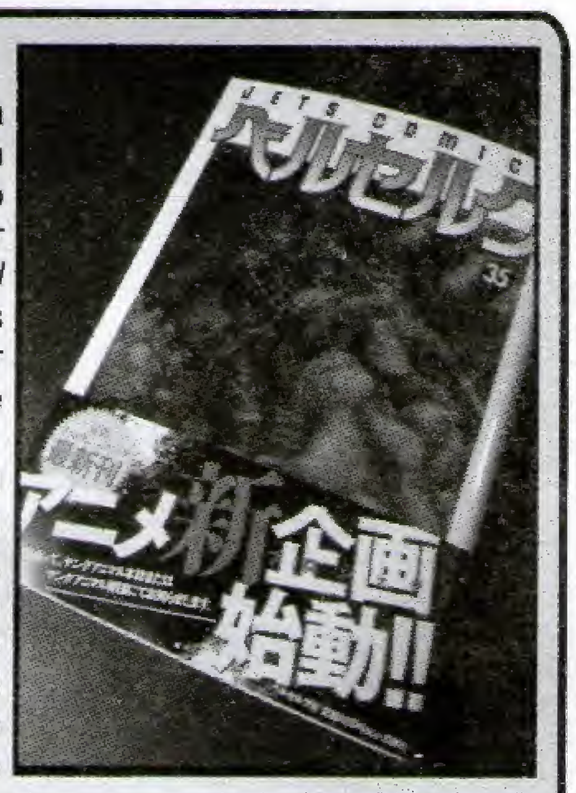


Con un sentimiento de gratitud por todo lo bueno en este mundo, dejé mi pluma. Bueno, me voy ahora.
Satoshi Kon: ultimas palabras al público.

Berserk: come back

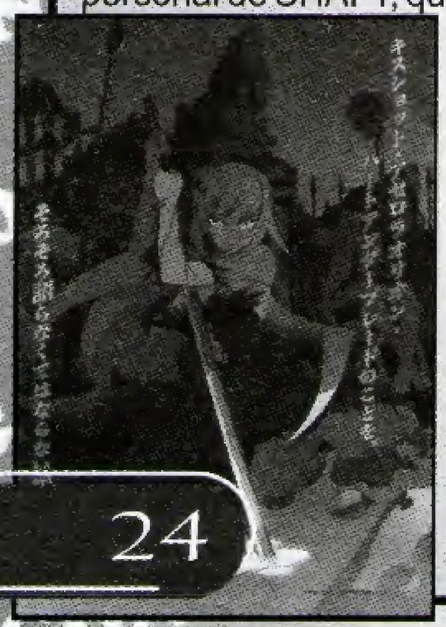
El 35vo volumen del ya manga de antaño Berserk, ha anunciado un próximo proyecto animado de la misma. El autor Kentaro Miura y la *Young Animal* Magazine pronunciaran más información al respecto a partir de la primera semana de Octubre.

Ha pasado 20 años desde su publicación y 10 desde su adaptación a la pantalla chica, claro está que el material ha animarse cuenta con una extensión tremenda, y el proyecto estuvo latente en los años posteriores a su primera animación. Desde el 29 de septiembre al 03 de octubre se transmitirán una serie de comerciales respectivos a la salida del nuevo volumen de este manga, todos ellos impulsados bajo la figura del cantante-actor-seiyu GACKT.



Monstruos perdidos

El lunes 20 de septiembre el estudio Ufotable anuncio el robo de dos dibujos pertenecientes al título Bakemonogatari. Una serie de bocetos y gráficos fueron expuestas al público gracias a un evento realizado por el estudio Ufotable (Kara no Kyoukai, Gakuen Utopia-Manabi Straight!) el día 7 de septiembre, el hecho del robo se le atribuye a un fanático que asistió a dicho evento. Hikaru Kondo, director representante del estudio pidió serias disculpas a todo el personal de SHAFT, quienes lo ven como una perdida grave ya que esos diseños eran el boceto inicial y matriz para cualquier proyecto futuro de la franquicia.



El robo se hizo público pasada una semana ya que será llevada a tribunales el robo pero no se ha dado el nombre del responsable. Así mismo se pidió que cualquiera que viera estos dibujos, o ya los posea lo entregue al estudio Ufotable.

Como resultado, se señalo que si aquel incidente llega a ocurrir de nuevo, las exposiciones al público se verán canceladas indefinidamente.

Angel Beats! – episodio 14

La nueva historia de Jun Maeda Angel Beats!, finalizado en Julio de este año tendrá un episodio epílogo titulado *"one more ending that no one knows"* (un final más que nadie conoce). El anuncio fue realizado en el mes de Julio, pero, recién en los últimos días de septiembre se ha hecho publico parte del material a tratar en esta nueva Ova de una de las producciones más populares del 2010. Este episodio se incluirá en el último DVD y Blu-ray lanzado por Aniplex el día 22 de diciembre.

EQUIPO INTEGRO DE
LA PREPARATORIA
SHOHOKU

SLAM DUNK

Slam Dunk: de Takehiko Inoue

Palabras Iniciales. Decir, que se me ha pedido aprovechar el espacio para hablar de algunas leyendas del manga y del anime. Lo que ha terminado resultando bastante fructificante. Creo que el público nuevo debe saber de aquellas historias y autores que han hecho camino al andar. También se me pide, para aquellos que tuvieron ocasión de ver las versiones animadas de estas historias. Que les cuente que pasó, después de los eventos contados en sus respectivas animaciones. Y es que muchas veces los mangas abarcaban hechos que no fueron tocados en la adaptación animada. Y el público se quedaba muchas veces sin su final esperado.

Datos Importantes.

Para comenzar decir que Slam Dunk es un manga de orientación deportiva, el deporte tomado en consideración es el basquetball, y que también es una historia que combina acertadamente la trama deportiva, junto a la comedia y el drama. Slam Dunk es una obra creada por Takehiko Inoue. La obra fue serializada por editorial Shueshia, en la afamada Weekly Shonen Jump, entre 1990 y 1996. La obra fue recopilada en 31 volúmenes recopilatorios. Tuvo una adaptación a serie tv animada, a cargo de la Toei Animation entre 1993 y 1996, realizándose 101 episodios. Además de 4 películas. La animación tomo como referencia los primeros 22 volúmenes recopilatorios.

La historia nos narra la evolución como deportista de Hanamichi Sakuragi, quien comienza a practicar basquetball por que se enamora de Haruko Akagi. Y trata de llamar su atención practicando el deporte que ella admira tanto. Aunque con sus problemas. En el proceso, Hanamichi Sakuragi se irá convirtiendo en una cada vez más capaz y admirable basquetbolista. Desarrollándose en el deporte como a nivel personal.

La obra animada nunca abarco el integro de la historia. Pero nuestra la evolución de Sakuragi hasta que él y su equipo logran su clasificación al campeonato nacional. Esto abarca los primeros 22 volúmenes manga. Quedando un total de 9 volúmenes mangas como material inédito. En el cual nos cuenta lo que sucede con Hanamichi Sakuragi y el equipo de Shohoku en el campeonato nacional.

Historia Inicial

Hanamichi Sakuragi, es un muchacho de unos 15 años de edad, de carácter agresivo, pero introvertido en las relaciones personales, y que tiene el cabello pelirrojo. Problemático, impulsivo, y dado a las peleas. El muchacho tiene sus puntos buenos y un buen corazón. Hanamichi Sakuragi llego al primer año de la secundaria superior con el impresionante record de 50 rechazos amorosos en la secundaria baja. Con un carácter difícil, mala reputación, sus cabellos rojizos, y su 1.88 m. al parecer asustaba a medio mundo. Y parece que solo se entretenía peleando y enamorándose de alguna chica imposible para él. Y sus amigos no ayudaban mucho a todo esto.

Al ingresar a la secundaria superior, en el instituto Shohoku, Hanamichi se encontraba bastante deprimido, después de su último rechazo. Y odiando con todas sus fuerzas el basquetball. *"Perdon, Sakuragi! A mí me gusta Oda…del Club de Básquet"* fue lo que le dijeron.

Y pues que se ponía hecho un energúmeno ni bien escuchaba de básquet. Ese parecía ser un mal día. Era abril y los pétalos de los cerezos caían, era primavera *"pero yo estoy en invierno"* se decía Sakuragi. Es ahí cuando alguien detrás de él dijo: *"Te gusta el Básquet"*. Sakuragi se volteo con la mirada echando fuego, pero de repente quedo helado.

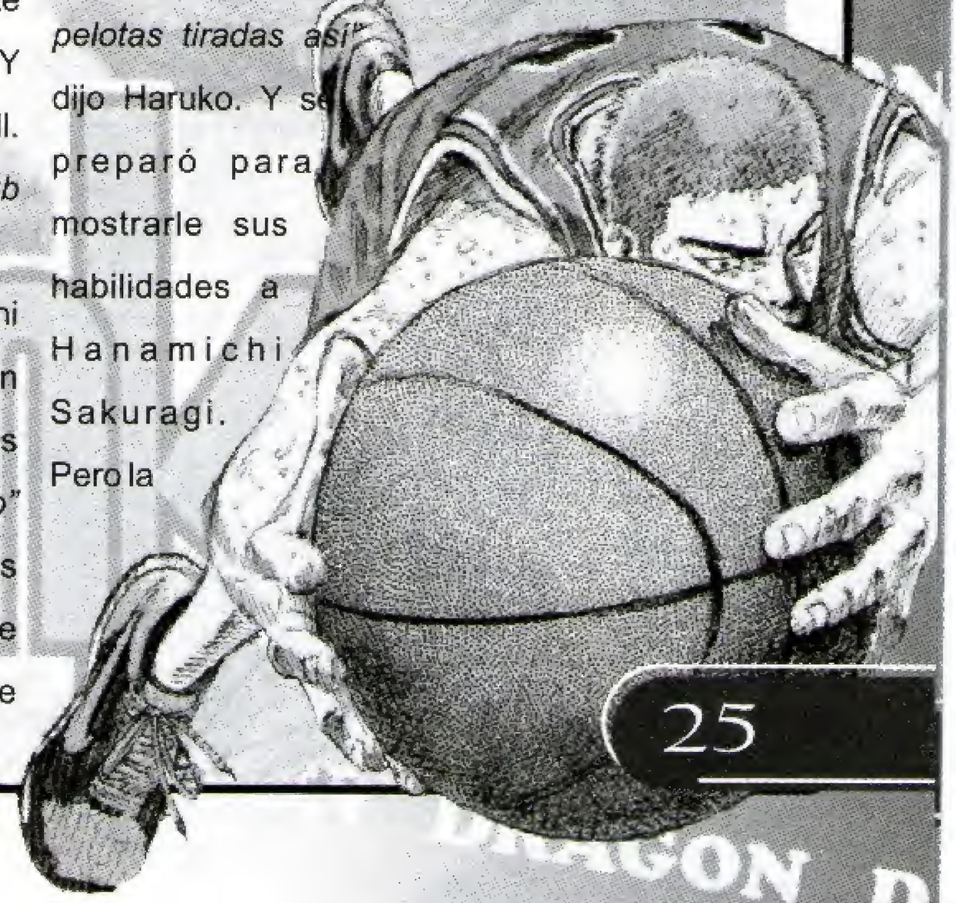
"Disculpa… Te gusta el Básquet" repitió. Era una muchacha hermosa, inclinaba la cabeza un poco al lado. Algo pequeña, y delgada, el cabello no muy largo, una apariencia tierna, tranquila y bonita. De ese tipo que cuando te sonríen, tu vuelves a vivir. *"¡Que alto! ¿Serás más alto que Rukawa" "Los deportistas son impresionantes… ¿Te gusta el básquet?"* y él contestó: *"¡Sí! ¡Me gusta! ¡Yo soy un deportista!"*

Fue así que comenzó todo. *"Me llamo Akagi Haruko"*.

Hanamichi Sakuragi no era un deportista, pero tenía una buena constitución física. Era alto. Haruko es algo inocente y despistada. En la secundaria en la que asistió antes ella practico el básquet pero nunca fue muy buena. Es por eso que lo dejó. Cuando vio a Sakuragi simplemente pensó: debe jugar básquet. Y es por eso que se le acercó.

Paso algo más al poco tiempo. Haruko busco a Sakuragi: *"¿Sakuragi… tienes tiempo? ¿No quieres ver el Club de Básquet?"* Por supuesto que a Sakuragi nada le hubiera impedido ir con Haruko a algún sitio. Y es así que llegaron al club, pero no había nadie todavía. Una pelota estaba tirada en medio de la cancha.

"En secundaria nos castigaban si dejábamos las pelotas tiradas así" dijo Haruko. Y se preparó para mostrarle sus habilidades a Hanamichi Sakuragi.



Pero la

pobre se resbaló. Y apenada le tiro la pelota a Sakuragi. *"No soy muy buena" "Pero me gusta mucho ver jugar básquet" "Supongo que porque veo jugar a mi hermano".*

"¿Sabes lo que es un Dunk? ¡Es la mejor jugada! ¡El público se emociona con ella! Y si se golpea fuerte el aro pareciera que se fuera a romper. Se llama Slam Dunk (Clavada). Mi hermano los hacía en su época de estudiante de secundaria… ¡Todo el estadio estallaba!" "El tiro de Rukawa era increible"

Fue en ese momento, que Haruko se dio cuenta Sakuragi cogía la pelota con gran facilidad con una sola mano. *"¿No podrás tu clavarla? ¡Eres alto! ¿Qué tal saltas? ¡Trata! ¡Trata!" "¡Debes encestar en medio del aro, Sakuragi! ¡Salta lo más que puedas!"*

Haruko estaba muy emocionada. Y Sakuragi se dijo para sí, que a Haruko le debe gustar mucho el básquet. Que se veía linda. Y que lo iba a lograr.

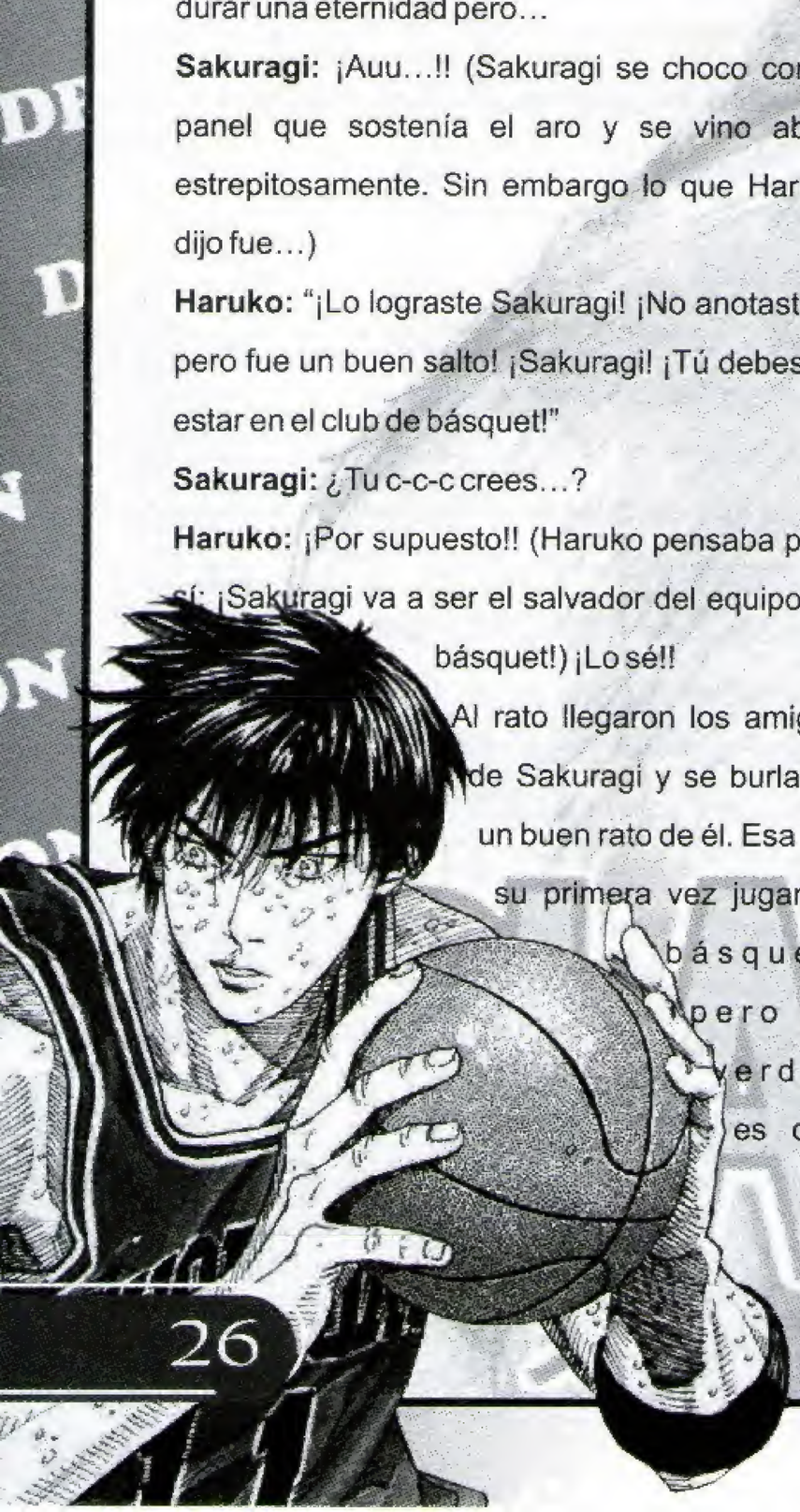
Hanamichi Sakuragi cogió la pelota de básquet en una mano corrió impulsándose y dio un salto enorme con toda su fuerza con la pelota en alto y su mano extendida intentando encestarla en medio del aro. Fue un salto enorme y parecía durar una eternidad pero…

Sakuragi: ¡Auu…!! (Sakuragi se choco con el panel que sostenía el aro y se vino abajo estrepitosamente. Sin embargo lo que Haruko dijo fue…)

Haruko: "¡Lo lograste Sakuragi! ¡No anotaste… pero fue un buen salto! ¡Sakuragi! ¡Tú debes de estar en el club de básquet!"

Sakuragi: ¿Tu c-c-c crees…?

Haruko: ¡Por supuesto!! (Haruko pensaba para sí: ¡Sakuragi va a ser el salvador del equipo de básquet!) ¡Lo sé!!



Al rato llegaron los amigos de Sakuragi y se burlaron un buen rato de él. Esa fue su primera vez jugando básquet, pero la verdad es que Sakuragi no sabía nada de él. Y en ese intento suyo ya había trasgredido un montón de reglas básicas. Pero no importaba. El solo escuchar a Haruko animándolo y feliz por él, ya valía más que cualquier cosa.

De cómo sigue la historia

Una vez que Hanamichi Sakuragi encuentra su motivación en Haruko Akagi para practicar el básquetball. Se tiene que enfrentar a dos hechos. Uno: ¿Cómo es que un muchacho desadaptado como él, lograría entrar a un equipo de basquetball, y poder sobresalir en él? Dos: Y eso estuvo ahí siempre. ¿Quién es Rukawa?

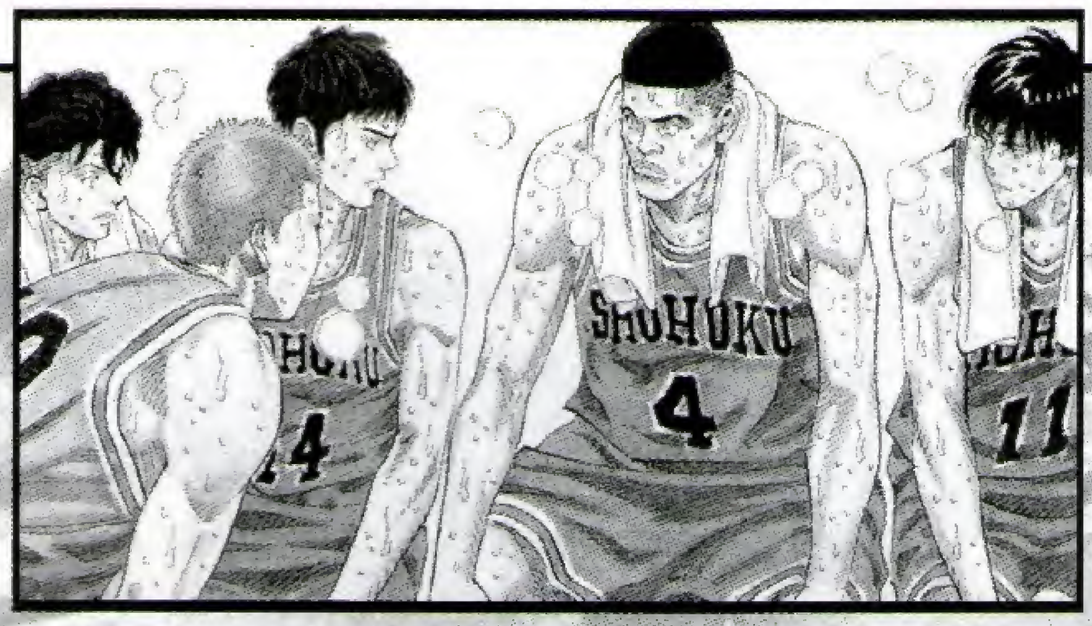
Sobre la primera parte. Los amigos que paran con él. Youhei Mito, Nozomi Takamiya, Yuuji Ookusu, Chuuichirou Noma y el mismo Hanamichi Sakuragi han tenido antecedentes de pandillaje en su anterior escuela. Pero parece que el motor de todo esto siempre es el mismo Sakuragi y su mal temperamento. Así que mientras él no se meta en nada. Todo es paz. El ingreso de Sakuragi al club de básquet y posterior ingreso al equipo de básquet de la escuela Shohoku es toda una aventura. Y la primera barrera que encuentra es el capitán del equipo de básquet. Quien no es otro que el mismísimo hermano de Haruko.

Sobre lo segundo. Incordiado por sus amigos. Sakuragi terminó preguntando a Haruko sobre que si Rukawa era su novio. Y ahí es donde se entero de labios de Haruko que ella estaba enamorada de él, pero que nunca se lo ha dicho. Y que él no le prestaba atención. Un amor platónico. Para rematar Sakuragi que estaba completamente inestable por lo que dijo Haruko. Y sintiéndose perdido. Se dio otra vez a las peleas. Aunque esta vez los amigos lo pararon. Pero eso no evitó, que tuvieran un encuentro mal habido, pero casi predestinado entre Sakuragi, Rukawa y Haruko. Y aunque todo fue una confusión. Sakuragi y Rukawa se pelearon. Haruko se molesto con Sakuragi. Y Rukawa alejo a Haruko diciéndole que era molesta.

Dios, y el mangaka supongo, hizo que lo segundo terminara mejor de lo que parecía. Arreglado el malentendido. Sakuragi seguía enamorada de Haruko. Haruko seguía

enamorada de Rukawa, aunque él no se fijara en ella. Haruko lo seguía apoyando en el básquet, y Sakuragi se esforzaba esperando siempre tener una oportunidad con ella. Después de una lucha casi titánica con el hermano de Haruko. Takenori Akagi acepta a Hanamichi Sakuragi en el equipo de basquetball. Rukawa es el jugador estrella en el equipo de Shohoku, y se convierte a los ojos de Hanamichi en su más grande rival, fuera como dentro de la cancha.

Sakuragi posee unas dotes físicas increíbles para el basquetball, además de una rápida capacidad de aprendizaje y de asimilación de la técnica del juego. Posee instintos innatos. Sin embargo, eso aunado a ese carácter especial que tiene, termina siendo en más de una ocasión un problema latente. Hanamichi Sakuragi se convierte en un engranaje fundamental del equipo de Shohoku, y con solo tres meses de iniciado en la disciplina, ganan junto con Hanamichi Sakuragi. El torneo de la prefectura de Kanagawa. Y consiguen su pase hacia al torneo nacional. Es ahí cuando comienza a tomar forma y sentido una de sus tantas repetitivas frases. *"¡Yo soy un genio!"*



El equipo de Shohoku

Hanamichi Sakuragi

Datos Técnicos: Edad 15 años. Estudiante de 1er año. Al comienzo de la serie mide 188 cm pero ese mismo año llega crecer hasta medir 189.2 cm. Pesa 83 kg. Posee el número 10 dentro del equipo de Shohoku. Y desempeña la labor de Ala Pívot.

Entro motivado al equipo de básquet motivado por su amor a Haruko. Tiene capacidades innatas para el deporte, que lo hacen desarrollarse rápidamente. Sin embargo, al ser un principiante tuvo muchos sin sabores e ineptitudes, que poco a poco fue salvando, con un espíritu fuerte, competitivo, y una extraordinaria capacidad física. Posee un talento innato para los rebotes. Y constantemente sorprende porque muchas veces no se sabe que esperar de él. Prestaron especial atención a su desarrollo Takenori Akagi y el profesor Anzai.

Kaede Rukawa

Datos Técnicos: Edad 15 años. Estudiante de de 1er año. Mide 187 cm. Pesa 75 kg. Posee el número 11 dentro del equipo de Shohoku. Desempeña de Alero y es el encestador estrella del equipo.

Posee gran calidad para el basquetball, buena capacidad para el "enceste", pero en un inicio es un jugador muy individualista. Aunque logra evolucionar, sacando partido a su capacidad para el pase. Se interesa solo por el básquet. No se lleva bien con Hanamichi.

Takenori Akagi

Datos Técnicos: Edad 17 años. Estudiante de 3er año. Mide 197cm. Pesa 90 kg. Posee la camiseta número 4 dentro del equipo de Shohoku. Desempeña la labor de Pívot Central

Hace la labor de capitán del equipo de Shohoku. Se le considera uno de los mejores del país en su posición. Ansia ganar el campeonato nacional, sueño que lo acompañado a lo largo de toda la secundaria. Hermano de Haruko. Mentor de Hanamichi, a pesar que nunca se pudo llevar bien con él.

Ryota Miyagi

Datos Técnicos: Edad 16 años. Estudiante de 2do año. Mide 168 cm. Pesa 59 kg. Posee la camiseta número 7 dentro del equipo de Shohoku. Desempeña la labor de Guardia Central, Base o también Armador.

Esta enamorado de la preparadora física y manager Ayako. A pesar de su corta estatura compitió por el título de mejor Guardia Central del estado de Kanagawa. Poseedor de gran agilidad, velocidad, técnica, y destacando por sus fintas y pases. Posee un carácter un poco como el de Hanamichi. Es impulsivo, y tuvo una pelea con Hisashi Mitsui, que mando a ambos al hospital, y que hizo que ingresara tarde al equipo.

Hisashi Mitsui

Datos Técnicos: Edad 17 años. Estudiante de 3er año. Mide 184 cm. Pesa 70 kg. Posee la camiseta número 14. Desempeña la labor de Guardia de Tiro o encestador de 3 puntos.

Era el "Jugador Mas Valioso" (MVP) en la secundaria inferior y logro ganar el campeonato interescolar con su equipo. En su primer año en Shohoku, se lesiono la rodilla en un entrenamiento, y como se agravo por un descuido. Ese año no pudo jugar. Frustrado fuertemente, reniega del baloncesto y se mete en pandillaje. Después de 2 años sin jugar pide de rodillas al profesor Anzai, a quien siempre admiro que lo deje jugar. Todavía mantiene gran calidad, pero su tiempo fuera de las canchas mermo su estado físico.

Otros integrantes importantes del equipo

Kiminobu Kogure

Merecidamente llamado el "Sexto hombre del equipo de Shohoku", y también 2do capitán del equipo de basquetball. Es el jugador suplente por excelencia. Y era titular hasta antes de la llegada de Hanamichi Sakuragi y Hisashi Mitsui. Pero al aportar ellos en los logros de Shohoku tuvo que ir a la banca. Cursa el tercer año, y estuvo en el club de basquetball de Shohoku con Takenori Akagi, desde el principio, y siguiendo su sueño de llegar al campeonato nacional. De carácter noble tiende a alentar a todos en el equipo.

Ayako

Es la preparadora física y manager del equipo. Esta en segundo año en el mismo salón que Ryota Miyagi. Su labor también abarca la formación de los principiantes en las técnicas básicas. Dar ánimos al equipo. Y atender las lesiones físicas de los jugadores. Posee un carácter alegre, decidido, y fuerte cuando es necesario. Siempre anda con un abanico grande que usa para llamar la atención a los principiantes.

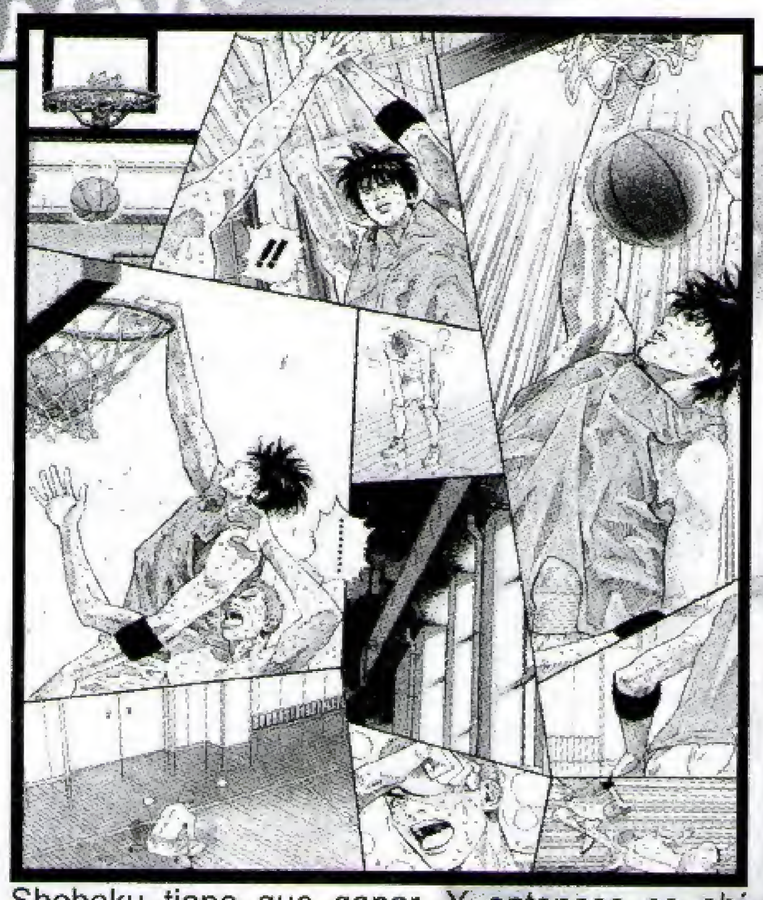
Mitsuyoshi Anzai

Es el entrenador del equipo de basquetball de Shohoku. Fue jugador de básquet y después entrenador. En el tiempo que hacía de entrenador en la universidad, poseía un carácter fuerte y exigente, y le apodaron "El demonio de los Cabellos Blancos". Sin embargo, debido a un impase con un alumno a quien no pudo preparar adecuadamente, su carácter cambio. Actualmente tiene una actitud bastante tranquila y se le conoce como el "Buda de los Cabellos Blancos".

El Shohoku hacia el Campeonato Nacional.

El Shohoku como protagonista

Si bien la historia se centra en Hanamichi Sakuragi. Hay un momento en que el protagonismo va hacia el equipo de Shohoku en sí. La historia te muestra cómo crece el Shohoku y cómo crece Hanamichi Sakuragi. Y entonces te haces participe de sus partidos. Y entonces, inevitablemente te pones a apoyarlos a ambos. La serie te vuelve cómplice. Y disfrutas de sus aciertos en sus partidos. Y sufres cuando se equivocan. Y siempre disfrutando la belleza del deporte y sus detalles, plasmados y admirados aquí. Cuando te das cuenta se gana una consigna.



Shohoku tiene que ganar. Y entonces es ahí donde el manga trasciende, y ahora tienes que Sakuragi, Rukawa, Akagi, Mitsui, Ryota, no solo cobran vida, están que lo dan el todo por todo. Están que sufren, están que lloran, están que ríen, que corren, que sudan, que hacen cosas increíbles en la cancha. Y antes tus ojos se trasforman de papel o celuloide a héroes. Héroes de verdad, tangibles, creíbles, admirables. Los tiros de Mitsui. Las jugadas de Rukawa. La defensa de Akagi. Los rebotes de Sakuragi. Los pases de Ryota. Y entonces no te queda otra cosa más que apoyarlos. Ellos son Shohoku. *¡Vamos a ganar!*

El Shohoku en el campeonato del estado de Kanagawa.

A lo largo de su carrera al campeonato nacional. El Shohoku tuvo importantes rivales a mencionar los equipos de Shoyo,Kainan y Ryonan.

El equipo de Shoyo: Considerado entre los mejores equipos de Kanagawa. Cuando Shohoku se enfrenta a Shoyo. Se encuentra con un equipo algo mermado. Su estrella Kenji Fujima (Muy buen Guardia Central y excelente anotador de 3 puntos) tiene que hacer de jugador y entrenador, además de llevar a cuestas la labor estratégica y de capitán del equipo. El otro jugador clave es Toru Hanagata que hace labor de Central, y tienen que depender de él, la mayor parte del partido. Hasta que por último Kenji Fujima tiene que entrar porque el equipo se quedaba atrás. Esto influye al final porque parte del partido Fujima tenía que estar en la banca haciendo labor de entrenador. Fue un partido difícil Shohoku gano 62 a 60. Y con ese triunfo consiguió su pase para la ronda final del campeonato del estado de Kanagawa.

El equipo de Kainan: Considerado el mejor equipo de Kanagawa. Kainan es un equipo que básicamente ha reinado en el estado de Kanagawa durante 17 años siendo el mejor. Y consiguiendo llegar siempre a posiciones importantes en el campeonato nacional. El anterior año llegaron a estar entre los 4 mejores del torneo. Su estrella es Shinichi Maki (Guardia Central y gran capacidad de encestador como delantero o Ala Pivot). También apodado como "el monstruo" por su multifuncionalidad y su gran capacidad de enfrentar la defensa. La otra estrella es Soichirou Jin que hace labor de Guardia de Tiro. Es un equipo fuerte y fiero, de los que no quieren ceder su título de rey. Un equipo fuertemente entrenado que lo que falte en talento lo compensa con fuerza y pundonor. Cuando se enfrentan a Shohoku creían en su victoria, y cuando las cosas se pusieron difíciles apareció la magia de Shinichi Maki y cuando este tenía a todo el Shohoku encima, con un pase magistral habilitaba a Souchirou Jin. Shohoku pierde contra Kainan 88 a 90.

El equipo de Ryonan: Este equipo estaba destinado a convertirse en el equipo revelación del torneo, ese año había conseguido el equilibrio adecuado, y se llevaba un equipo de ensueño. Junto con uno de los jugadores, considerado con uno de los futuros más prometedores Akira Sendoh. Quien hacia labor de delantero con una gran genialidad para el enceste. Y que luego fue reubicado como Guardia Central en donde estaba destinado a convertir a Ryonan en uno de los grandes. Completa el equipo de estrellas de Ryonan, el Central Jun Uozumi, y el delantero y encestador, sobre todo cerca de la canasta, Kicchou Fukuda. Un equipo con gran capacidad ofensiva y buena defensa. Shohoku gana su partido contra Ryonan 70 a 66.

Quiero hacer un espacio especial para mencionar a los entrenadores de los equipos, y decir que ellos influyen fuertemente en el futuro de los equipos. En la estrategia a tomar. En sacar lo mejor de los jugadores. E influir con sus palabras, consejos, opiniones y actitudes. Eso se hace notar mucho en el partido que juega el equipo de Shohoku sin su entrenador el "Profesor Anzai", porque este tuvo que ser hospitalizado. Y como a pesar de que no se encontraba, los chicos lo dieron todo para regalarle la victoria.

El Campeonato Nacional

Para la etapa del Campeonato Nacional se hace una pausa para preparar a los equipos. En ese espacio de tiempo nuestro protagonista Hanamichi Sakuragi, entrena durísimo, para poder desarrollar el tiro elevado y alejado de la canasta. Y poder llegar a las nacionales con "aquella arma" que pueda desequilibrar a sus oponentes. En un lapso de tres semanas y 20 mil tiros encestados. Apoyado por sus amigos, por Haruko y vigilado su entrenamiento estrechamente por el Profesor Anzai. Sakuragi logra mejorar su tiro. Crece hasta tener 189.2 cm. Se le rompen las zapatillas nuevas con solo 3 meses de uso. Sale con Haruko a comprarse unas nuevas (...con esto el muchacho ya estaba en el cielo). Y por último el Shohoku se embarca en la terminal de trenes con destino a la cede del campeonato. Sakuragi tenía ya cuatro meses practicando el Basquetball, y se había desarrollado rápido como deportista. Tenía para entonces la cabeza rapada, como un auto castigo impuesto por él por cometer un error enorme en un partido que hizo que perdieran. Sin embargo el pelo ya estaba creciendo. Y el público hostil le decía el "mono rapado", "el monje pelirrojo". **La animación de la serie termina acá.**

Solamente en manga:

Shohoku vs Toyotama

Este fue un partido difícil y afortunado por diferentes circunstancias.

Toyotama era un equipo fuerte y hábil que se basaba en una ofensiva fuerte y la aplicación de velocidad. La defensiva tenía defectos. Pero se abocaban a marcar el ritmo de juego, e incitar, provocar e incordiar, al contrario para crear oportunidades para ellos. Su jugador estrella era Tsuyoshi Minami apodado "El asesino de estrellas", ya que en su posición de Alero o delantero y encestador (con muy buen promedio de anotación), tiene la tendencia que si tiene a la estrella del equipo contrario delante suyo, juega fuerte y con amenaza de contacto peligroso. Por lo que en medio de su juego, ha lesionado a jugadores importantes en los equipos. La otra estrella es Minori Kishimoto, un jugador de temperamento, que hace labor de Ala Pivot y con buen promedio de anotación.

Por último Daijirou Itakura que hace labor de Guardia Central. Estos 3 son el pilar ofensivo de Toyotama, veloces, con gran capacidad de anotación, y buenos pases, entre los 3 son los máximos anotadores en la región de Osaka.

Que fue lo afortunado, y también lo triste del partido. El equipo tenía problemas internos. La dirección del equipo estaba a cargo de un nuevo entrenador. Que quiso renovar el estilo de juego del equipo. A lo cual los jugadores que habían crecido con la formación del "Profesor Jiei" (el anterior entrenador), no les agrado, y se revelaron creyendo en lo que llamaban el "estilo de Toyotama". Problemas entre los jugadores que se reclamaban entre ellos mismos. Y problemas con su estrella Tsuyoshi Minami quien lesionó en el ojo a Rukawa. En una jugada al parecer no directamente intencionada. Pero que aún lesionado, al permanecer y mostrar "garra" y efectividad en la cancha. Turbo la mente de Minami y le robó concentración a la hora de anotar. En línea general era un buen equipo. Pero sus problemas internos lo socavaron. Sin embargo, eso no le quitó el dramatismo al partido terminando el Shohoku en apenas 91 a 90, con una victoria sufrida y algo agria.

Shohoku vs Sannoh

Antes del partido

A diferencia de los otros partidos, esta contienda, se vivió desde antes de llegar a la cancha. Sannoh era y ya había sido desde hace mucho un equipo campeón. Ganando el torneo repetidas veces. Las revistas deportivas constantemente sacaban en sus portadas imágenes del que era quizás el máximo exponente del basquetball estudiantil en Japón.

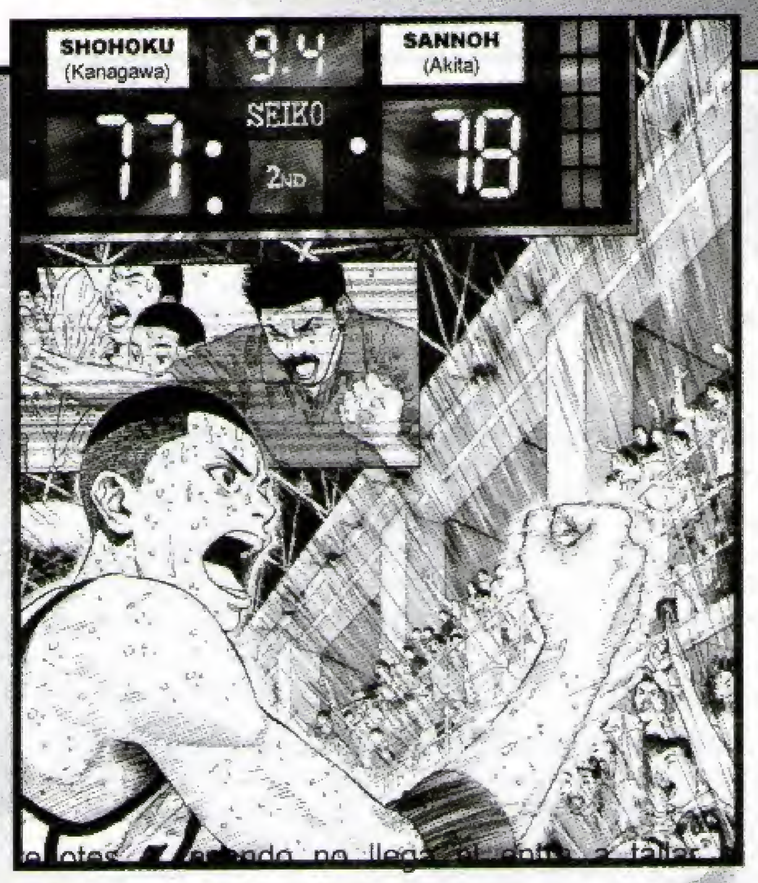
Al observar los videos de Sannoh se veían contra un gigante. Era la primera vez de Shohoku en el campeonato nacional. Y estaba el hecho que siendo Sannoh el equipo favorito. Ellos entrarían en una cancha donde todo el mundo apoyaría a Sannoh. El día antes el nerviosismo hizo presa de todos. Esa noche Sakuragi salió a tomar aire, y se dio cuenta que todos estaban afuera. Pensando en el partido. El profesor Anzai después de analizar los videos con el equipo, y detallar las habilidades del campeón, y la calidad de sus jugadores, les había dicho: *"No deben ver las diferencias entre nuestros equipos. Sino que deben encontrar un camino para vencerlos" "No pueden dudar" "Deben tener determinación".*

Al día siguiente, podían ver como el público emocionado vitoreaba a Sannoh desde el primer momento. Todavía se sentía la falta de tranquilidad. Y es ahí donde se sintió la presencia de la Manager Ayako y del mismo Profesor Anzai. Haciendo que los jugadores se encuentren consigo mismos. El capitán Takenori Akagi, fue el primero en recuperarse, y se disculpó con el público. Se fue a los vestidores. *"Ya es hora de ir a la cancha. ¿Están todos listos?".* Todos notaron su decisión. Mientras salían a la cancha *"Pongan atención. Casi toda la gente es partidaria de Sannoh... Por lo que eso nos hace los chicos malos" "Interesante"* entonces Shohoku entro a la cancha *"Los chicos malos han llegado".* Los muchachos estaban listos. *"A derrotar a Sannoh" "Shohoku... ¡¡Pelea!!"*

Sannoh y Shohoku

Sannoh era un equipo de estrellas. Con jugadores habilidosos. Con un fuerte entrenamiento. Con disciplina y mística. Mentalmente fuerte. Y con variados recursos. Defensivamente fuerte, ofensivamente fuerte también. Los jugadores sabían llevar a cabo los planteamientos de un entrenador muy capaz.

La estrella del equipo era Eiji Sawakita, un prodigio del basquetball, y con habilidad casi insuperable en el enfrentamiento uno a uno. Y que fue el arma que se uso para sellar a Rukawa. Un punto aparte también para el Central Masashi Kawata, resalta su multifuncionalidad, jugador con la habilidad de un Guardia Central y la fuerza y habilidad de enfrentar la defensa, haciendo casi imbatible a la hora de ir al tablero. Kazunori Fukatsu era su Guardia Central un jugador con un excelente tiro largo a la canasta y habilidad para los pases y la defensa. Minoru Matsumoto era su Guardia de Tiro un habilidoso jugador, que se relega un poco por la presencia Eiji, que es la estrella del equipo. Buena capacidad defensiva y habilidad para aprovechar las situaciones y lograr anotar. Por último tenemos al Ala Pívot, Masahiro Nobe quien es su especialista en los

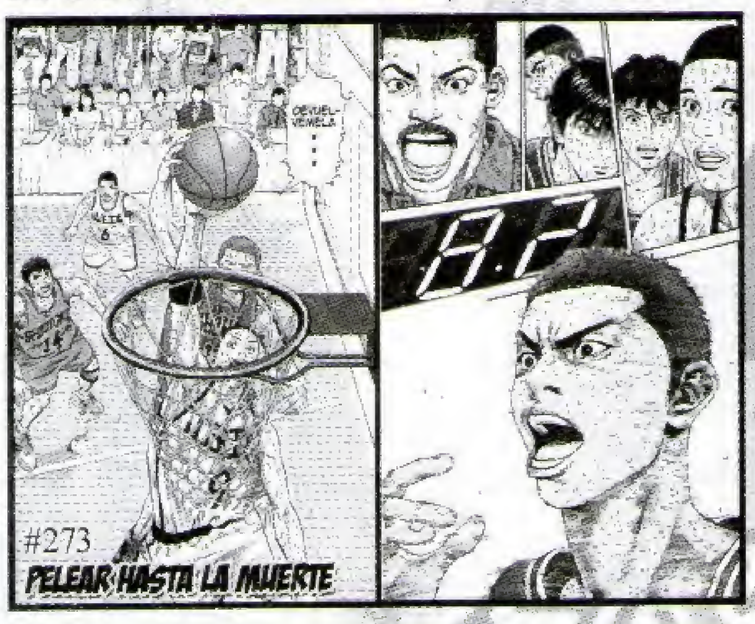


poderoso Masashi Kawata. Hay que resalta también una fuerte banca de jugadores capaces, donde se debe resaltar al gigantesco Mikio Kawata con sus 210 cm.

La pregunta sería **¿Cómo hizo Shohoku para ganar a este gigante llamado Sannoh?** Y a su equipo de estrellas. Bien debemos comenzar diciendo que Shohoku era un equipo que iba creciendo con el tiempo, y que cuando llego a este enfrentamiento se había desarrollado bastante. Al igual que el mismo Hanamichi Sakuragi que termina siendo una pieza fundamental en la victoria. El Shohoku que llego hasta aquí, era un equipo equilibrado, lleno de jugadores con gran potencial, los cuales al enfrentarse a los retos más grandes, tienden a "asimilar el daño" y superarse a sí mismos. Aunque flaqueen un momento siempre sale a flote su fuerte espíritu combativo.

Hisashi Mitsui es un excelente tirador de 3 puntos. Ryota Miyagi también termina siendo una pieza fundamental su velocidad, "dribling" y acertado pase, termina siendo el arma que rompe la buena disposición defensiva de Sannoh. Akagi aunque superado varias veces, al igual que Rukawa, por Masashi Kawata y Eiji Sawakita respectivamente. Se ven obligados a superarse y crear nuevas situaciones para desequilibrar el esquema del contrario. Aunque eso quizás no quite el hecho de tener enfrente jugadores superiores a ellos, encuentran variaciones en su juego, que apoyados por sus otros compañeros, ayudan a macar su nuevo ritmo en el equipo. El punto y aparte en este partido es el mismo Hanamichi Sakuragi. Su espíritu fuerte. Su pundonor. Su rápido desarrollo y habilidad natural. Apoyado esto siempre por Akagi y el profesor Anzai. Explota todo en este partido.

Sobre todo en la parte



avanzada del segundo tiempo. Simplemente Sannoh no esperaba encontrarse con ese monstruo en este partido después de haber visto en los videos a solo un principiante que lo único que le veía hacer bueno era saltar.

También hay que resaltar los últimos momentos, las últimas jugadas, los últimos segundos, y el "reencuentro" entre las habilidades de Sakuragi y Rukawa quienes al final crean el triunfo. Que terminan asistiéndose mutuamente. Y reconociéndose su mutua habilidad.

En el minuto dos

Más o menos faltaban 2 minutos para que terminara el partido. El partido iba Shohoku 69 a Sannoh 74. A Shohoku le faltaban 5 puntos para alcanzar a Sannoh. Estaban remontando. El público estallaba en vítores a Shohoku y Sannoh, se estaban jugando el partido de su vida. Y el público inicialmente partidario de Sannoh se había dividido y ahora una buena cantidad del público animaba a Shohoku. Y su descomunal entereza. Habían remontado desde lo imposible. Más de 20 puntos. Y ahora faltaban casi 2 minutos.

Poco antes, Sakuragi hizo una jugada espectacular y se lanzó a rescatar una bola que parecía perdida, pero en la jugada se estrelló contra las mesas de los jueces y periodistas. La jugada salió bien, pero desde entonces Sakuragi quedo lesionado y con un fuerte dolor en la espalda, en la parte de la columna. Estaban ahora en un tiempo fuera. Y Ayako se preocupo por el estado de la espalda de Sakuragi. Ayako le dijo que ese tipo de cosas pueden significar *"La vida de un jugador"* Pero Sakuragi *"Como puedes compararme con una persona normal. Soy inmortal"*. Sakuragi quería seguir peleando. Solo dos minutos.

Comienza el partido en una jugada combinada. Fukatsu y Masashi, burlan la defensiva y anotan 2 puntos. Estaban 69 a 76. En el minuto y 20 antes que termine el partido. Comienza una jugada que tiene a Akagi como centro, tenia a Mikio Kawata como marca ,enfrenta la defensa, asiste Masashi en la defensa y logra tocar la bola y al jugador, rebote. Y de la nada aparece espectacularmente Sakuragi, para aprovechar el rebote y encestar. El árbitro había pitado. Tiro invalido. Se cobra falta defensiva a favor de Shohoku, 2 tiros libres para Shohoku. Haruko estaba llorando de emoción en las gradas.

Pero ese salto había exigido mucho a Sakuragi. Cuando Akagi iba a ejecutar el tiro. Sakuragi comienza a desvanecerse y lo tiene que sacar de la cancha. Sakuragi estaba tirado boca abajo en la zona del banquillo, adolorido. Haruko y los amigos de Sakuragi, bajaron de las gradas para ver a Sakuragi. Mientras estaba ahí. A la mente de Sakuragi vinieron las palabras de Ayako. Y comenzó a recordarlo todo. Todo lo que paso desde que se convirtió en jugador de basquetball. Habian sido cuatro meses. Pero habían sido cuatro meses muy largos. Sakuragi nunca se había sentido tan vivo como entonces. Las imágenes no paraban de venir. Y ahí es donde apareció. Estaba Haruko con su sonrisa alegre, linda como siempre. *¿Te gusta ...el basquetball?.*

¡Me gustas muchísimo! ¡Esta vez te lo digo sin mentiras! Hanamichi Sakuragi se había levantado. Cogía son sus manos a Haruko por los hombros. Los amigos de Sakuragi, Ayako, y los jugadores de reserva se quedaron atónitos. Haruko estaba helada. (En esta parte el manga juega contigo. Esta fue la última página del tomo 30. Pero para el tomo 31, vez como la misma gente dice algo como *"Yo creía que se estaba confesando"*). Akagi había ejecutado los dos tiros libres.

Sakuragi pidió una sustitución. Pero el profesor Anzai se paró para detenerlo y anular el cambio. Sakuragi le dijo: *Oye viejo, cuando fueron tus años de gloria... ¿Cuándo ganaste las nacionales? Mi oportunidad... ¡Mi oportunidad es ahora!!* Rukawa creó una falta *"Tus ojos te van a doler si solo te quedas ahí parado"* Sakuragi pidió el cambio. *"Viejo al fin soy capaz de hacer lo que me dijiste. Finalmente soy capaz de cambiar el juego. ¡De ser decisivo y necesario!* "El público se emocionó y decía: *"¡Va a regresar el simio pelirrojo!, ¡Estaba esperando por esto!, ¡Patea sus traseros!"*

El marcador estaba 71 a 76, estaban a 5 puntos de diferencia y solo quedaba 1 minuto para que terminara el partido. Hanamichi y Rukawa crearon la jugada decisiva. Shohoku ganó ese partido.

El final del camino.

Hanamichi Sakuragi terminó lesionado en el partido de Sannoh. El equipo fue demasiado exigido y no poseía jugadores capaces de remplazar a sus estrellas. El desgaste fue demasiado. Perdieron contra el equipo de Aiwa. Siendo así aplastados en la tercera ronda del campeonato. Aiwa más adelante se convertiría en el nuevo campeón nacional.

Sakuragi tuvo que ir a rehabilitación. Y Haruko Akagi mantuvo correspondencia con él. Se convirtió en la segunda manager del equipo. Y Le contaba lo que pasaba en el club cada semana.

"Esfuérzate Sakuragi-kun. Una vez termines con esta rehabilitación. Estaré esperándote".

José Molina

Aquí de nueva cuenta con la sección de recomendaciones manga, y otra vez en el teclado, espero poder hacer un buen trabajo acá. y que cada obra narrada despierte la expectativa del lector. Fijense con atención en ellas...

RECOMENDACIONES

MANGA

Por José Molina

En la anterior edición le di cuerda a los comentarios. Lo cual me parecía bien. Pero que termina interrogándome sobre la apreciación que tendrán los lectores con mi trabajo. Y si en verdad, el lector y el que escribe estamos en el mismo camino.

"La pólvora no se inventa todos los días". Pero a mí solo me queda, seguir esforzándome. Hay gente por ahí que cree que puedo hacerlo bien. Desde ya gracias, a todos y por todo. Siempre me motiva el hecho de leer una buena historia. Y compartir está con el lector. Para esta ocasión tengo conmigo una curioso One Shot, que hace la delicia de la selección. Pero, antes un poco de cultura.

¿Qué es un One shot?

Bueno, un One Shot es un término que se acostumbra utilizar para señalar a una historieta de un solo capitulo. El termino es aplicable tanto para comic americano como para historieta manga.

En la industria manga también se utiliza el término "Yomikiri". Y esto implica que la historia será narrada como un todo y sin continuación aparente. Los mangas One Shot suelen narrar su historia en unas 15 o 60 páginas. Y suelen ser escritas en estos formatos para participar en concursos. Y si tienen el suficiente éxito. Pueden ser convertidos en series mangas de más larga duración. Fungen entonces como unas especies de episodios piloto. Muchas legendarias series manga comenzaron su carrera como un One Shot entre ellas tenemos a El Puño de la Estrella del Norte, One Piece, Naruto, Berserk, Rurouni Kenshin entre otros.

Decir también que muchos autores ya renombrados, acostumbran realizar obras One Shot como especie de ejercicios literarios, además les permite probar nuevas historias.

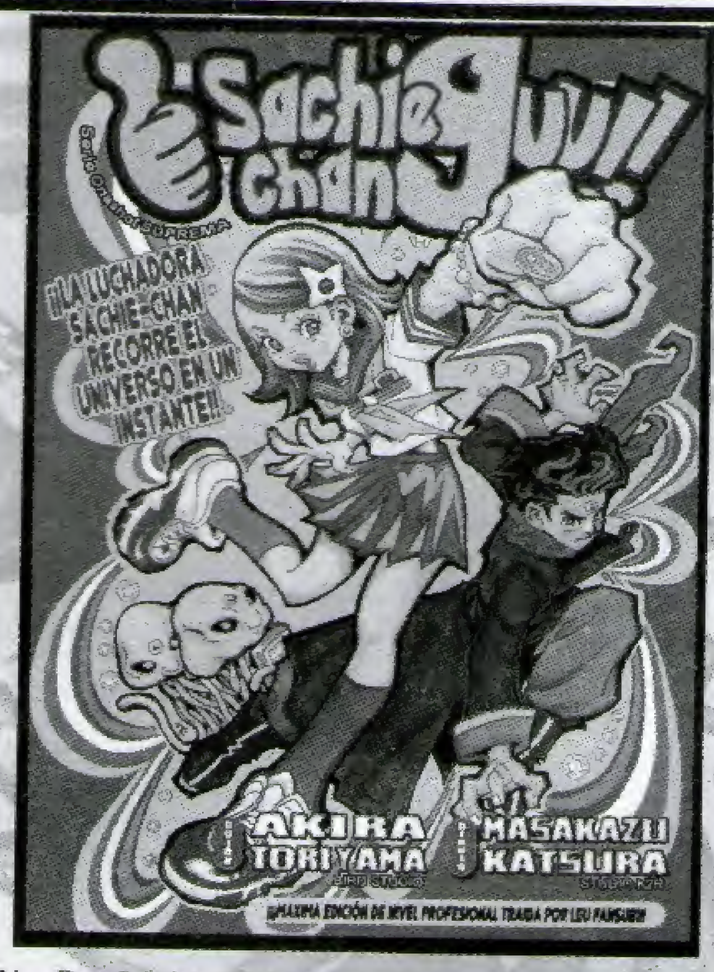
Bueno. Aclarado ya el tema pasemos a ver esta amena curiosidad.

Sachie Chan Guu!

Guion de Akira Toriyama, Arte de Masakazu Katsura

Akira Toriyama y Masakazu Katsura

Esta es la parte en la que te digo que si no conoces a Akira Toriyama y Masakazu Katsura. Deberías preguntarte "¿Por qué estás leyendo esta revista?". Pero como se puede dar el caso que quizás no sepas de ellos. Te digo que Akira Toriyama es considerado como uno de los padres del "Shonen moderno". Y que sin él. Naruto, Bleach, One piece, entre otros no serían lo mismo. Dada la influencia del autor y su obra emblemática Dragon Ball. De Masakazu Katsura decir que también ha sido un gran exponente del manga y que en su momento llevo a la historia de comedia romántica, a su punto más álgido. Video Girl



Ai, Dna2, Is. Comedia, romance, situaciones picaras, drama, y un arte detallado y de gran calidad. Sus personajes femeninos tienen su propio sello, y son reconocibles al ojo de aquellos que hemos disfrutado de sus obras.

Obras de Akira Toriyama. Las más importantes, Dragon Ball y Dr Slump. La que ha marcado historia Dragon Ball. Obras de Masakazu Katsura. Video Girl Ai, Dna2, Shadow Lady, Is, Zetman (obra de acción y ciencia ficción). Gran ilustrador y diseñador. A mi personal gusto Zetman, representa la etapa madura del artista.

Bueno, hay que agregar que ambos autores son grandes amigos. Amistad que mantienen desde alrededor de 1985. Cuando Katsura, serializaba su primera serie larga Wingman. Y es ahí donde aparece por primera vez el "Sr Mayarito" (Toriyama al revés) comentando una pelea. Entonces Toriyama estaba enfrascado en su obra emblemática Dragon Ball. La cual serializaría durante 10 años. En ese transcurso vendrían las famosas Video Girl Ai y Dna2. En Dna2, Katsura crea a su "Junta Megaplayboy" con la apariencia de uno de los famosos "Guerreros Saiyajin" de Toriyama. También es conocido que Katsura crea el diseño del personaje de "Cell" de Dragon Ball. A lo que Toriyama acostumbraba decir que se complicaba la vida pintándole *"las motitas esas que tiene repartidas por todo el cuerpo"*. Para el libro de ilustraciones "4C" de Katsura. Akira Toriyama realiza una ilustración de Shadow Lady.

Dicho todo esto debe quedar claro. Que una colaboración entre dos artistas. Es un hecho a resaltar. Y que dado que se conocen entre ambos artistas, deben haber disfrutado en la realización de la obra.

Historia: los protagonistas de esta historia son Zarid, de 16 años, campeón en artes marciales de la clase joven y Sachie de 13 años. Una muchacha algo alocada. Algo influencia por la moda "Gal". Así que lleva accesorios y tiene una actitud desenfadada y alegre.

Zarid vive en un pueblo con grandes carencias, el hambre y la pobreza la asolan. En palabras de Zarid *"La tierra aquí está completamente muerta y la vida de todos está llena de sufrimiento"* *"¿Si por lo menos pudieras volver la villa como era antes?"*. Interrogaba Zarid a los Octos.

Los Octos (en verdad que parecen pulpos alienígenas) son una raza pacifica en el universo *"Nuestro planeta es muy pacifico así que eso que tu llamas mal no existe"*. Pero esto conlleva a un problema y es el que no se pueden defender del ataque de los villanos que asolan su mundo. Es por eso que han llegado a la Tierra. En busca de guerreros fuertes que le ayuden con el problema. *"Hemos escuchado que los terrícolas aunque tienen un bajo nivel de cultura, son muy fuertes"*.

"Lo siento no somos magos" le respondían a Zarid los Octos. Le contestaban a Zarid. Pero prometen pagar al ayuda que le proporcionen concediendo *"cualquier cosa"* de un catalogo que se habían traído.

Zarid lo revisaba con atención y pensaba en su pueblo. Así que decide ir. *"Estoy un poco preocupado sobre ir solo, ¿Así que si podemos decirle a Momochi-sensei que vive en Japón que venga?"*

"¿Esa persona es más fuerte que tú? Gran idea". Asi los Octos se fueron a buscar a Momochi. Para esos momentos Sachie había pasado un mal momento, porque en educación física se dejo ver su marca de nacimiento. Lo cual le disgustaba. Los chicos poco delicados decían cosas como *"...la marca de popo de Sachie-chan"*. La tenía cerca del glúteo y no le gustaba nada su forma. Pero Sachie era una muchacha alegre. Y mientras regresaba a casa escuchando música con los audífonos. Apareció la nave de los Octos.

Sachie: "Podría ser esto un ovni. Genial, esto es emocionante. ¡Whoa! ¡Salieron aliens! ¡¡Están diciendo algo!!"

Octos: Es ahí donde los Octos le pusieron ese pequeño traductor en la frente. "Con esto puede entender las palabras de cualquier criatura en el universo. Hemos venido de un planeta muy lejos llamado Octo.

Sachie: "Genial puedo entender alienígenas". Y mirando el pequeño artefacto. "Ya que no se ve lindo en mi frente" "Hagámoslo un arete" y se lo coloco en la oreja.

Octos: "Hay algo que nos gustaría preguntarte ¿Hay un campeón de artes marciales y maestro llamado Momochi, el vigésimo en esta area? ¿Creo que debería estar cerca?".

Sachie: "Ese es mi padre".

Los Octos deseaban ver al padre de Sachie. Y le terminaron explicando *"El hecho es que tres villanos llamados el Mil Clan han llegado a nuestra villa de Octo y todos están sufriendo" "De entre ustedes queremos pedirle a una persona especialmente fuerte que venga a salvar nuestra villa"*. Sachie después de tomar una foto diría algo así como *"De cualquier forma, quieren que mi papá se encargue de los chicos malos ¿correcto?". "Si nos ayuda le daremos un maravilloso regalo" "Tenemos una maquina que puede darte una cosa de lo sea que venga del catalogo"* le dijeron los Octos. Mientras Sachie miraba con atención el catalogo página tras página, se detuvo en *"Desaparición de marcas de nacimiento, lunares y granos; ¡Curso B de Piel Bella! ¡Decidido tomaré este regalo!"*.

"Intentas ir tú" preguntaban los Octos. Y Sachie les dijo que ella también era una descendiente ninja y que si se ponía seria podía ser más fuerte que su padre.

Que si ves a Sachie te puede parecer una muchacha linda, pero de ahí a que sea una luchadora fuerte, puede ser "otro cantar". Sin embargo, los Octos le creyeron y se la llevaron consigo. Pero no sin antes despedirse. *"Tía Ichikawa, voy a ir al espacio un rato. ¡Por favor mantenlo en secreto de mi padre! Tendré que escucharlo mucho tiempo si me pasó por la casa"*. Y después de desearle buen viaje la tía Ichikawa. Sachie partió hacia el infinito. Y así comenzó la aventura de Sachie.

En la nave conoció a Zarid. Y ya se imaginan lo preocupado que se puso Zarid con todo esto. Ya que se decía a si mismo que solo contaba con él mismo. Sin embargo, yo les digo que aunque alegre y despreocupada. Sachie es una autentica heroína y la joya de esta obra conjunta. Una cosa más Sachie tiene que regresar pronto porque en su casa no les gusta que llegue muy tarde. Y tiene que estar a las siete para la cena.

Valoración final

Esta es una obra muy bonita. Aunque ligera. Tiene encanto. Sigo opinando que el personaje de Sachie es el gusto de la serie. Y en ella encontramos esas cosas que hacen un poco más comunes a Toriyama y Katsura. Y si bien es un personaje a lo Masakazu Katsura, también es un personaje a lo Toriyama. Y esa es la magia. Personalmente encantado. Aunque para un fanático más puro de las obras de los autores, se pueda argüir que es una obra a medio camino.

La obra fue publicada en la revista Jump Square, revista hermana con la Shonen Jump, y que pertenece a la editorial Shueshia. La obra fue publicada en abril del 2008. Ante la buena aceptación de la obra, actualmente ambos artistas trabajan en otra obra conjunta, esta es "Jiya". En donde se habla de la "patrulla galáctica" la cual es mencionada por primera vez en Sachie Chan Gu!!

GYO

De Junji Ito

Sobre la obra

Junji Ito, es actualmente reconocido por más de uno como un maestro de la historia de horror. Sin embargo, no es tan conocido. Ni siquiera en el mismo Japón. Y a pesar que sus obras han terminado siendo adaptadas a diferentes formatos. A mencionar esta "Lovestick Dead", "Tomie", "Kakashi", "Uzumaki", la misma "Gyo" y otras. Gyo es una obra publicada entre el 2001 y 2002, se recopiló en 2 tomos.

Sobre la obra en cuestión y que me ocupa. Tengo que admitir que esta es una buena historia. Pero también tengo que admitir que la visión que tiene el autor a mi me parece por momentos grotesca. Sin por ello dejar de ser Junji Ito, un autor muy imaginativo, y que sabe despertar los miedos internos de sus lectores.

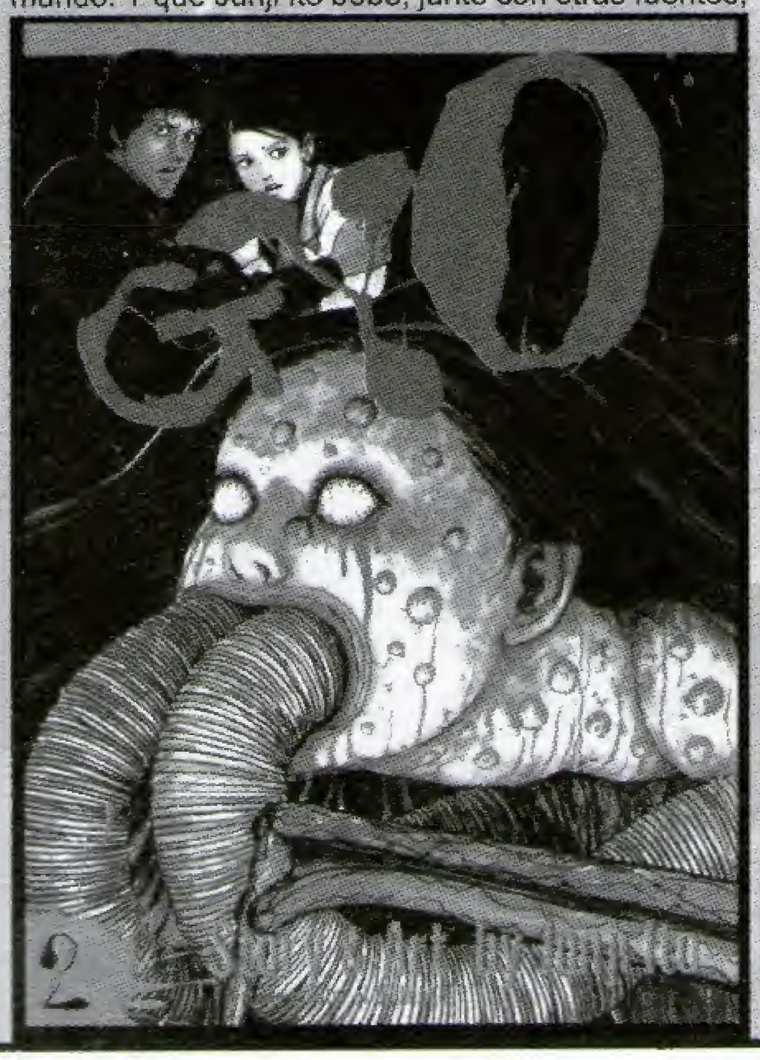
Para el momento, no es mi primera vez, con una obra del autor. Y tengo que admitirle algo. El condenado te puede sacar algunas buenas pesadillas. Cuando te atrapan sus historias sientes una sensación como de un sueño (un mal sueño).

Gusta en su obra de lo macabro, de lo apocalíptico, del delirio visual. Crea tramas con ideas paralelas. Que si bien maneja dentro de un cuasi-absurdo. Termina contándolo todo de una manera identificable. Y entonces ya estas hecho. Comienzas a sufrir junto con sus personajes de su retorcida fantasía.

Quizás ahí está el punto de valoración importante de la obra, y de las obras de Junji ito. En línea general, este autor te cuenta historias fuera de los "cánones tradicionales". Al que nos tiene acostumbrado el horror. Y es por eso que termina capturando tanto, sientes que te pierdes. Y ya te dije antes, que este autor es de los que te quieren dar un mal sueño. Lo suyo es un horror cósmico. Te mete dentro y te va saboteando con su ritmo cruel. De a poco, pero a paso firme, te va tumbando tu estructura de lo "cotidiano" y de lo que quieres. Hasta que su absurdo se lo come todo.

El arte del autor colabora adecuadamente con la obra, con su realismo, detallado por momentos, y por momentos simple para el universo que te encierra. Pero que es funcional y al principio sirve adecuadamente, como trampa. Lo considero un autor bastante original, y que sabe interiorizar bastante bien los temores.

Posee una influencia Kafka. Y es inevitable mencionarlo. Su prosa llana y su falta de estridencias. Su falta de pretensiones, va depositando en la "psiquis", de manera sencilla y digerible, la trama de su pesadilla. El absurdo y la desesperación son parte de la obra. Herencia que Frank Kafka, deja para el mundo. Y que Junji Ito bebe, junto con otras fuentes, para crear su personal obra.



Historia

Tadashi y Kaori son novios. Y han llegado a pasar unos días en Okinawa. Tadashi estaba practicando la exploración submarina, con "escafandra autónoma". Y cuando estaba cerca a unos restos de barcos. Algo le paso rápidamente. Era pequeño pero veloz y dejo una estela como si de un torpedo se tratara. Al rato aparecieron los tiburones, y Tadashi se fue hacia el barco en la superficie pidió a Kaori que le ayude y se subió rápido, mientras los tiburones daban vueltas alrededor.

Tadashi: "Jesus, casi la palmo... Antes que aparecieran los tiburones, algo pasó muy cerca de mí, no era grande, pero se alejo muy rápido, parecía un torpedo... no se movía como un pez".

Kaori: "Quiero volver a casa".

Tadashi: "¿Estás bien?"

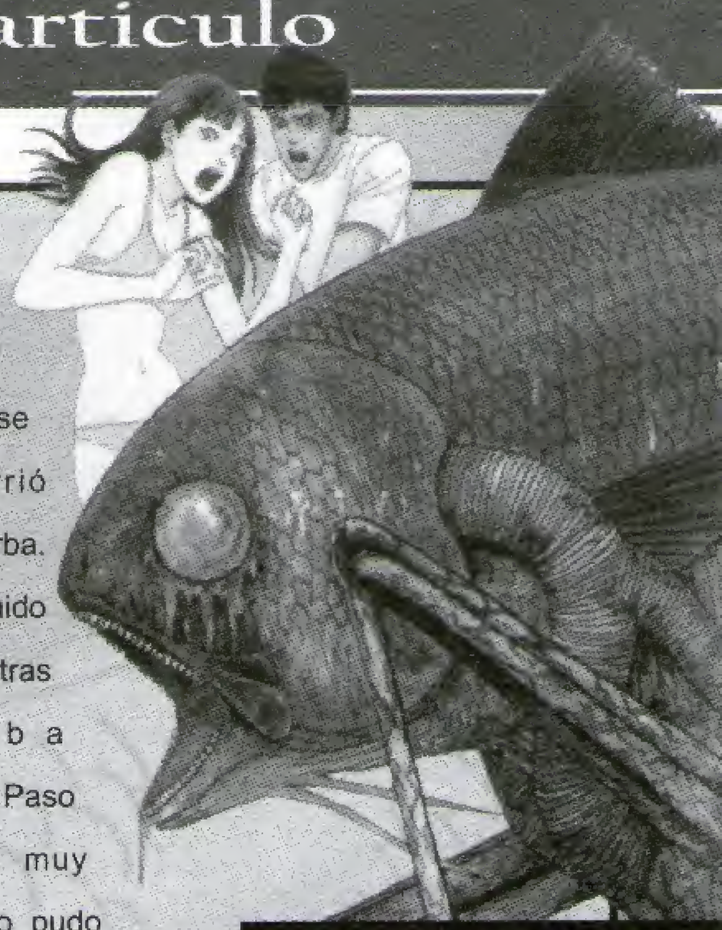
Kaori: "No. El olor me está mareando".

Tadashi: "Eso está bien... tienes un olfato bastante sensible".

Kaori es ese tipo de persona, que es un poco difícil de tratar. Es un poco caprichosa y egoísta. Un poco paranoica. Pero en verdad ama a Tadashi. Y es verdad que es bastante sensible a los olores. Ya que sin querer ella es la primera que se dio cuenta de "ello". Ya en la habitación, Kaori le pidió a Tadashi que se cepillara los dientes antes de besaría. A lo que Tadashi le dijo que antes no le molestaba eso y que él se cepillaba dos veces por día. *"Lo tenía asumido desde que empezamos a salir... pero no puedo soportarlo más"*. Tadashi replicó *"¿Si un día nos besamos 10 veces, entonces tengo que cepillarme 10 veces?"*. Tadashi estaba cansado y se peleó con Kaori. Le saco en cara el hecho que habían venido al mar porque ella quería, y de que no ser por él, no estaría en Okinawa. Kaori no se quedo atrás y le dijo que el barco y la casa eran del tío de él. Tadashi dijo *"Yo pague lo billetes del vuelo"*. Y Kaori *"Pues te devolveré tu dinero"*.

Al final de la pelea. Kaori se salió del cuarto diciendo que se volvería a Tokyo. Tadashi estaba molesto pero se preocupó por Kaori, Afuera había serpientes. Y se fue a buscarla. Fue ahí cuando lo sintió por primera vez. Ese olor feo y fétido del cual Kaori hizo mención.

Encontró a Kaori sentada sobre la hierba. Parecía asustada y no era para menos. Le señalaba algo oculto entre el forraje. Y ese "algo" corrió entre la hierba. Hacia un ruido extraño mientras cruzaba velozmente. Paso cerca. Era muy rápido, no lo pudo ver bien, y dejo ese fétido olor.



GYO DE JUNJI ITO

Kaori se puso a gritar y a desesperar. *"Sacamé de aquí... ¿Qué es este olor?"*. Cuando volvieron a casa el olor no se había ido. Y esta vez Tadashi también lo sentía. A pedido de Kaori se fue a comprar un ambientador, mientras Kaori se bañaba. Se extraño que mientras iba a la compra el olor se sentía menos fuerte. *Ya no huele aquí afuera ¿Habrá sido por el viento?*. Pero la sorpresa fue al regresar. Al abrir la puerta ese olor fétido, había invadido todo el cuarto, y se metió asustado a buscar a Kaori. *¡Kaori! ¿Dónde estás?* Se mareaba con la repugnancia. Y encontró a Kaori desnuda y tirada en el piso. La pobre estaba inconsciente. Fue ahí cuando lo escucho, ese ruido de antes, y lo siguió. Tadashi subió hacia la planta superior. Pudo ver como algo se ocultaba. ¿Un gato? Pensó. Cogió un jarrón para defenderse. Y "eso" salió tan rápido que soltó el jarrón de la conmoción. Esta vez no se le escaparía. "Eso" se metió esta vez detrás del mueble. Así que solo empujo con todas sus fuerzas hacia la pared. Lo había aplastado. Fue ahí cuando se acerco y lo vio.

Era algo imposible. Era una especie de pez. Pero estaba montado sobre una especie de patas mecánicas en punta. Era una maldita aberración. Y olía a infiernos. A putrefacto. Tadashi no lo sabía pero ese solo era el comienzo. Esa aberración conllevaba consigo bacterias peligrosas y también una naturaleza sobrenatural. La muerte no era exactamente el final para esas cosas. Y dentro de muy poco el mundo que él conocía cambiaria por completo. Kaori sufriría infinitamente más. Y Tadashi se esforzaría hasta el límite, pero al parecer nada seria suficiente. Kaori le pidió que se marcharan de regreso. Pero como les digo esto solo era el comienzo. Esa peste los iba

SABER MARIONETTE J

Guion de Satoru Akahori, Arte de Yumisuke Kotoyoshi.

Saber Marionette es este tipo de historia que siempre me encanto. En su momento disfrute bastante de su serie animada. Ya antes había tenido de la ocasión de leer el manga. Siempre me gusto. Aunque fue entonces una mirada más apurada y curiosa. Ha sido grato para mí, reencontrarme con el título. Y aunque muchos lectores ya saben de "que va la historia". También me encuentro con un público más nuevo. Para los cuales dedicaré algunas líneas.

Debo mencionar también que la serie de Saber Marionette ha tenido variadas adaptaciones animadas. Saber Marionette R (3 ovas), Saber Marionette J (serie tv de 25 capitulos), Saber Marionette J Again (6 ovas), Saber Marionette J to X (serie tv de 26 capitulos). Que el manga es una adaptación de la serie televisiva de Saber Marionette J. Y que el origen de todo fue una historia auto conclusiva del Satoru Akahori, y en unas novelas que comenzó en 1994 y que termino recién en 1999.

Argumento General de la Saga de Saber Marionette.

En un futuro lejano. El problema de la superpoblación en el mundo, obliga a los seres humanos a dejar el planeta madre. Se desarrolla un proyecto de exploración y colonización de lugares habitables para los seres humanos en el espacio profundo. Y parte de ese proyecto era la nave Mesopotamia.

La Mesopotamia aparte de transportar una tripulación humana. Contaba con una computadora central, que poseía una "Inteligencia Artificial", capaz de seguir desarrollándose con el transcurso del tiempo. Y que era la encargada de velar por la tripulación. Mientras los humanos entraban en proceso de animación suspendida. Hasta ahí todo bien. El problema fue que la computadora central de la Mesopotamia, en el transcurso del viaje fue desarrollando una "razón casi humana". Y en el proceso desarrollo emociones.

Lorelei, era una joven científica genio, perteneciente a la tripulación de la Mesopotamia. Ella desarrollo la inteligencia artificial de la nave. También era una mujer hermosa, poseedora de un carácter dulce y amable. Y terminó cautivando a otros tripulantes de la nave. Entre ellos a leyasu y a Fausto. Pero eso no fue todo. Cuando la computadora desarrollo emociones. Esta término desarrollando sentimientos parecidos al amor por ella. Y esto desencadeno la catástrofe. La nave entro en estado de alerta. Y envió en las naves de escape a la tripulación de la Mesopotamia a un planeta que poseía condiciones para el sostenimiento de la vida. Pero que estaba asolada por lo que se conoció como "nubes de plasma". Que hacía casi imposible el vuelo mecánico. De la tripulación de la nave solo seis hombres sobrevivieron. Entre ellos Fausto y leyasu. Lorelei atrapada en la nave Mesopotamia, logro comunicarse con ellos y les envió la tecnología para desarrollar los "Otome Kairo" (o ""circuitos vírgenes") con los cuales se pretendía recrear su personalidad y con ello conseguir que la nave liberara a la cautiva Lorelei. Fausto y leyasu se dedicaron a la creación de estos circuitos, y poder recuperar a Lorelei. Y Lorelei entro en animación suspendida

Fue Fausto quien sugiere la población del planeta mediante el uso de las técnicas de clonación. Tomando como base a cada uno de los seis sobrevivientes, se crean seis naciones a partir de cada pionero. Recreando su lugar de origen, leyasu Tokugawa a cargo de Japanese (Japón), Gerhard Von Faust a cargo de Gartland (Alemania), Xian (China) a cargo de Wong, Romana (Italia) a cargo de Vilai, Petersburg (Rusia) a cargo de Alexander, y Nueva Texas (Estados Unidos) a cargo de Joey. Los líderes de las naciones serían clones puros. Pero debido a que todos los sobrevivientes eran hombres. Nunca se podría clonar una mujer. Y es así como un reemplazo de la existencia de ellas se crean a las "Marionette" o también llamadas Marionetas. Las marionetas guerreras reciben el nombre de Saber Marionette. Y solo aquellas que tengan instalado el "Otome Kairo" son capaces de sentir emociones. 300 años después, en el planeta que los sobrevivientes llamaron como Terra 2, la historia de Saber Marionette J comienza. Con un sorprendido Otaru Mamiya quien encuentra a Lima. Escondida en el Museo Histórico de Japones. Y Gartland comienza su guerra expansionista, buscando dominar todo Terra 2.

El manga de Saber Marionette J

Como líneas arriba he mencionado. El manga de Saber Marionette J, se crea basándose en la adaptación animada de la serie. La serie se publica en

la revista Dragon Comics de la editorial Kadokawa Shoten entre 1996 y 1999, en un total de 5 volúmenes.

Saber Marionette J, inicia con Otaru encontrando a Lime escondida en el Museo Historico. De ahí encuentra en el Castillo del Shogun a Cherry y Bloodberry. Hasta ahí con sus diferencias sigue más o menos la trama que una vez se contó. Debo resaltar que en las diferencias esta el gusto extra de la serie. Pero ya a partir de ahí se va distanciando la historia cada vez más cobrando su independencia. Se respetan algunas pautas que hermanan la serie. Como la infiltración de Otaru y sus marionetas en Gartland. Y las motivaciones de leyasu y Faust en su búsqueda de recuperar a Lorelei. Pero ciertamente ambas historias se distancian. Para bien o para mal.

Es propicio comparar entonces el manga y el anime. Y decir, que personalmente el anime me deja más complacido como público expectante. Al ser el Yumisuke Kotoyoshi. El encargado del arte del manga. Se hace notoria las diferencias en el diseño de los personajes comparándolos con el diseño de Kotobuki Tsukasa que fue el diseñador original de los personajes. Sin embargo, con sus diferencias reconoces a todos los personajes de la saga, y los personajes que crea aparte no caen mal.

Hay que notar que el autor imprime una sensación de movimiento y acción. Agradable al ojo del lector. Y que aprovecha constantemente en lucir a los personajes femeninos de la serie. Sus chicas poseen redundancia de formas, el nudismo, la toma sugestiva, y la situación picara están ahí para complacer al público. Funcionando siempre con la mecánica "harem – aventura". Es una serie divertida. Y disfrutas de las chicas de marionetas, junto con Otaru. Pero se pierde un poco los demás personajes.

La trama no nos enriquece más en el aspecto de ciencia ficción, pero sigue haciendo uso de ella. Sin embargo, nos ofrece la oportunidad de ver a las amadas marionetas una vez más. Infaltable mencionar que aparte de lucir a Lime, Cherry y Bloodberry (Lima, Cereza y Zarzamora), también se luce bastante a Tiger, Luchs y Panther (Tigresa, Lince y Panter). Haciendo el harem más grande y más feliz.

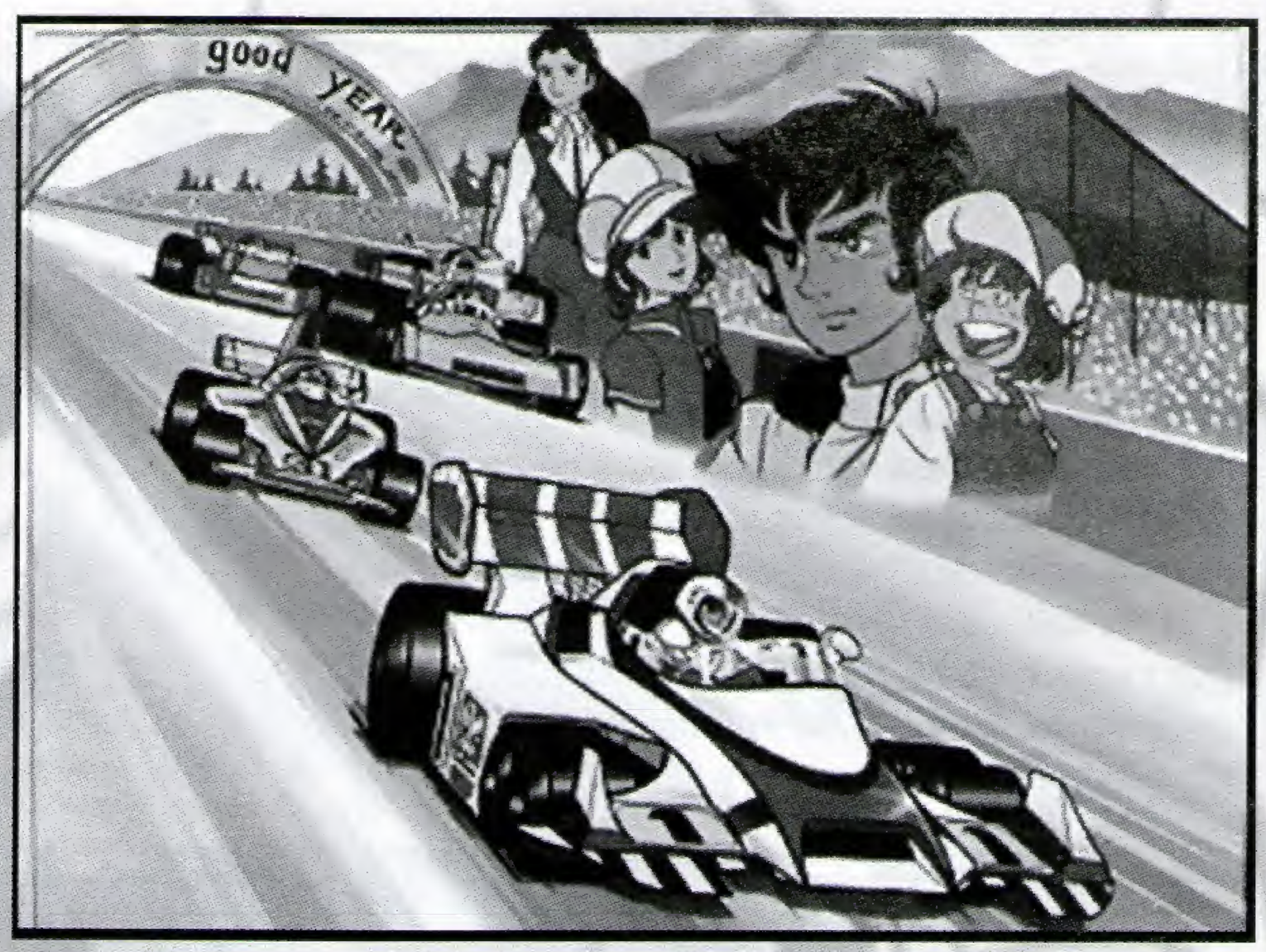
Allá por el año 1980, después de terminar el (recién estrenado) noticiero matutino "Buenos días, Perú", me quedaba viendo el canal 5, porque a las 10 a.m. Daban un dibujo animado muy bacán y novedoso (la palabra "anime" era desconocida en nuestro país). El dibujito en cuestión trataba sobre autos de carreras y el sueño de un joven piloto por convertirse en el número 1 del mundo. La serie se llamaba simplemente...

GRAND PRIX

La historia comienza con Tony, un joven que trabajaba construyendo un auto de carreras con el cual participa en su primera carrera profesional. En el clímax de la carrera, muy cerca a la meta, sufre un accidente (que no fue causado por él) y su auto se estrella. Cuando Tony sale del hospital, después de curar sus heridas, se encuentra con Nikki Lauda (un piloto muy famoso de esos años y que existía en la vida real), el cual lo alienta a seguir en las carreras y continuar con ese deporte que tanto les apasiona. Lauda lo contacta con una escudería en donde el joven prueba su suerte (una escudería pequeña, pero honrada) y allí se rodea de buenos amigos, como el mecánico en jefe, un niño (que no me acuerdo que hacia allí) y una chica...no podía faltar el asunto amoroso...je.

Tony comienza a demostrar una audacia y talento sobresalientes, lo cual le trae problemas con algunos de los dueños de la escudería y sus compañeros pilotos, y logra hacerse de un puesto. Al principio no gana las carreras, sino que llega en buenos puestos y poco a poco (y es cuando la emoción aumenta) logra ganar su primera carrera.

Obviamente este es un anime deportivo, y si has visto los campeones entenderás de que estoy hablando. Las situaciones eran sumamente dramáticas y recontra exageradas...pero, muy emocionantes y entretenidas ¿acaso para eso no están los animes antiguos y actuales? Mi generación había crecido viendo otro anime de carreras, "Meteoro", pero aquí no había un auto con propiedades fantásticas, no... era la pericia de los pilotos y su coraje y determinación lo que les hacia ganar. Los autos no saltaban en el aire, ni se sumergían en el agua, y Tony no actuaba como un detective aficionado resolviendo misterios en su tiempo libre.



Toda la acción se centraba en las carreras y cada nueva competencia representaba un reto mayor (algo en lo que los autores japoneses son muy buenos), siempre superándose para lograr el triunfo... y cada vez lo peligros y emociones aumentaban.

Tony comienza a ganar cuanta carrera se le pone enfrente (mismo chofer de combi...serio el pata) y se hace mundialmente famoso. Gracias a sus triunfos su pequeña escudería se hace muy conocida y se vuelve poderosa. Las escuderías grandes comienzan a verlos con recelo. La orden de las grandes escuderías era derrotar a Tony... ¡A toda costa!

Las cosas se ponen todavía mas emocionantes... las carreras cada vez eran mas bacanes. Salen villanos que tenían la misión de eliminar a Tony durante las carreras... ¡Alucinante!
Tony gana y supera todos los peligros... Hasta ganar el campeonato mundial. Aquí termina la primera parte del anime... pero, hay una segunda.
El tiempo pasa y Tony sigue imbatible, es toda una celebridad en el mundo entero.

Su escudería es ya una de las primeras del planeta. Y las otras lanzan un plan para vencer a Tony y crean un nuevo tipo de formula, muy superior a la formula 1... No recuerdo el nombre, pero era algo así como "formula súper-x" o algo así.
Bueno, la cosa se hace mas emociónate que antes y los pilotos rivales se hacen mas audaces y temerarios... ¡Y también Tony! Alucina que hasta "el corredor enmascarado" le dicen para que compita... ¡Y se chupa! Ya no ya.
Como adivinaras, Tony supera todo obstáculo, trampa y peligro que se le cruza en el camino y se convierte en el bravo de los bravos.
Gana en la nueva formula otra vez... aunque esta vez ajustado... pero, gana y se convierte en el campeón mundial indiscutible y el piloto más veloz de todos los tiempos. Fin de la serie.
Recuerdo también que esta serie no tuvo muchos capítulos (creo que no pasaban los 50), pero, le tengo mucho estima porque fue el segundo "anime deportivo que vi en mi vida" (el primero fue Meteoro) pero, era mucho mas emocionante y realmente denotaba el empeño por la superación y el ansia de triunfo, y eso en Meteoro no estaba acentuado, pero, en Grand Prix fue llevado a un nuevo limite, que luego se verían en otras series deportivas que tanto agradan, por eso es que soy hincha de "Sawamura", "los super campeones", "Hajime no Ippo" y otras series que van en esa línea, donde la emoción esta puesta en la mesa.
¡AH! y después de ver Grand Prix me quedaba otra vez pegado a la televisión porque daban otra serie alucinante, trataba sobre una nave espacial que intenta salvar la Tierra y emprende un viaje por el espacio hacia un planeta lejano. Creo que se llamaba..."Nave Espacial". ¿Les suena?... Hasta la próxima.

BORIS

VENTA DE POSTER, CARTAS, COMICS, MANGAS, VIDEOS, CDs, DVDs,
POLOS, MUÑECOS, MAQUETAS Y DEMAS ARTICULOS.

EL DRAGON

CC PANORAMICO - MERCADERES 224 Y PIEROLA 113 - LOCAL 401 P
LOCAL 054-767669 CELULAR 054-958250928

EN EL PROXIMO

DRAGON

ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Dragon

Año 2
09
2010
10.00 soles

SATOSHI KON

Además... *El Seiyu de hoy, Dark Water, Hitomi no Catoblepas, Dragon Half y más...*

ISSN 2027-910X

TRAYECTORIA DEL GRAN SATOSHI KON

ARTE, CULTURA Y ENTRETENIMIENTO

Dragon

Año 2
08
2010

10.00 soles

DVD DE REGALO

BATMAN
UNDER THE RED HOOD

- LOLIKON
- DURARARA
- SLAM DUNK
- GYO
- SACHIE CHAN GUU!

EVANGELION 2.22

ISSN 2071-890X

Además... *El Seiyu de hoy, Opinión sobre el anime , Batman: bajo la mascara roja y más..*